CONCURSO EXTREME G2: GANA UNA SCOOTER HONDA SFX-50

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 81. ENERO 1999. 695 PTAS.

ESPECIAL MADE IN JAPAN

- R-TYPE DELTA
- CAPCOM GENERATION 4
- SMASH COURT 2
- VAMPIRE SAVIOR EX

REPORTAJE DREAMCAST

ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS Y PERIFERICOS DE LA ULTIMA GENERACION DE CONSOLAS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

PRIMERAS IMAGENES DE QUAKE 2 PARA PLAYSTATION

REAL RACING ROOTS '99

VELOCIDAD SIN LIMITES

RIDGE RACER TYPE 4

LA SAGA DE CONDUCCION MAS EMBLEMATICA DE PLAYSTATION ALCANZA SU MAXIMA EXPRESION

8 420565 037006 00081


BASES
1.- Ambito territorial de la promoción:
Península y Baleares.
2.- Participación:
Todos los lectores de Super Juegos que envíen el cupón de participación correctamente cumplimentado, respondiendo adecuadamente a las preguntas formuladas.
3.- Vigencia de la promoción:
Del 1 de Enero de 1999 hasta el 31 de Enero de 1999 (ambos incluidos). Bases depositadas ante notario.
4.- Fecha de selección de los ganadores:
10 de Febrero de 1999, mediante sorteo ante notario.
5.- Producto o marca comercial promocionada:
1 Scooter Honda modelo SFX-50 como premio principal; 20 premios de 1 juego Extreme G 2 de N64 y 1 camiseta de Acclaim como segundo premio; y 10 premios de 1 juego Extreme G 2 de N64 como tercer premio.
6.- Anexos:
-Los costes de pre-entrega del scooter -que incluyen únicamente la puesta a punto del scooter- correrán a cargo de New Software Center Company, S.L. Los costes de matriculación según ayuntamientos y seguros en función de la aseguradora, correrán a cargo del ganador.
-El ganador tendrá que acudir al concesionario Honda más próximo a su domicilio para recoger el premio.
-Los datos facilitados a New Software Center Company, S.L. serán incorporados a un fichero automatizado destinado a ofrecer la información sobre futuros lanzamientos. Si desea acceder, cancelar o rectificar sus datos, comuníquelo mediante una carta certificada a NSCC, S.L. C/ Pedro Muguruza, 6, 1ª Plta. - 28036 Madrid.
-La participación en esta promoción significa la aceptación total de sus bases.
-En ningún caso estos premios se pueden canjear por dinero.
-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en las bases de este concurso, será resuelto por los organizadores.
Acclaim
entertainment, inc.
Extreme-G2 TM & © 1998 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment Inc. TM & © 1998. Nintendo 64 and the 3-D logo are trademarks of Nintendo of America Inc. 1997 Nintendo of America Inc.



EXTREME G2
CONCURSO
New software center, ACCLAIM y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este impresionante concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes responder a las preguntas que te formulamos a continuación. Recorta la página (no se admitirán fotocopias) con las respuestas y tus datos personales, y envíala antes del 31 de enero a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO EXTREME G2».
1. EN EXTREME G 2 PUEDES PILOTAR UNA MOTO DE HONDA. ¿DE CUAL SE TRATA?
❑ HONDA TIGGER ❑ HONDA BOOGA ❑ HONDA PANTHEON
2. ¿SERIAS CAPAZ DE DECIRNOS QUÉ GRUPO DE PROGRAMACION ES EL RESPONSABLE DEL DESARROLLO DE ESTE JUEGO?
❑ PROBE ❑ IGUANA ❑ CHARYBDIS
3. ¿CUANTOS MODOS MULTIJUGADOR HAY EN EXTREME G 2?
❑ 2 ❑ 3 ❑ 6
Nombre: ....
Apellidos: ....
Domicilio: ....
Poblacion: ....
Provincia: ....
C.P.: .... Tel.: .... Edad: ....
Validez de la promoción del 1 hasta el 31 de enero de 1999.
Bases depositadas ante notario. Sorteo día 10 de febrero de 1999.
CONSIGUE UNO DE ESTOS FANTASTICOS PREMIOS:
-1ER. PREMIO: 1 SCOOTER MARCA HONDA MODELO SFX-50.
-20 PREMIOS COMUESTOS POR
UN JUEGO EXTREME G2 N64 Y
UNA CAMISETA DE ACCLAIM.
-10 PREMIOS DE UN JUEGO EXTREME G2 N64.
extreme-G XG2
Acclaim
HONDA

SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto** y **Fco. Javier Bautista Martín**
Colaboradores: **Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: **Angel Aranda** (jefe)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

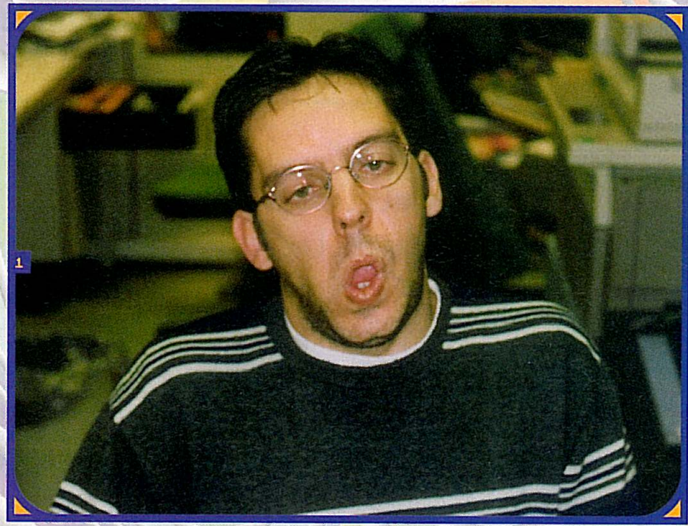
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



Si «fútbol es fútbol» es una máxima válida para el periodismo deportivo, suponemos que «Navidad es Navidad» también debe serlo para la prensa del videojuego. Dicho esto, queremos ofreceros, en exclusiva, cómo afecta esta época a los componentes de SUPER JUEGOS. Es la otra cara, quizá la más dura, pero así suele ser.

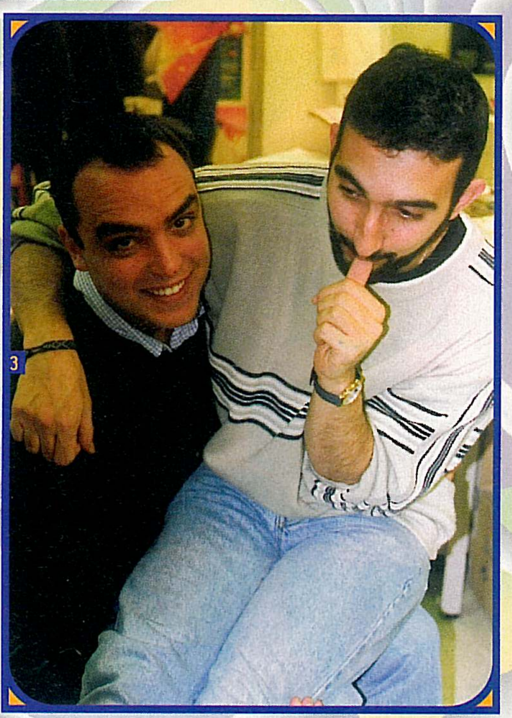


*1 Además de ser la única persona en el mundo capaz de colocarse bien sus partes pudendas a base de movimientos faciales, **May** colabora con la ONCE interpretando, mímicamente, villancicos para sordos. En la foto, canta el Tamborilero Rayder.*

*2 En nuestra incesante labor por dar una oportunidad a las personas con problemas, en estas señaladas fechas invitamos a un indigente a disfrutar de los videojuegos. No importa cuanto pese o huela, en **SUPER JUEGOS Greppi** tiene un pequeño sitio.*

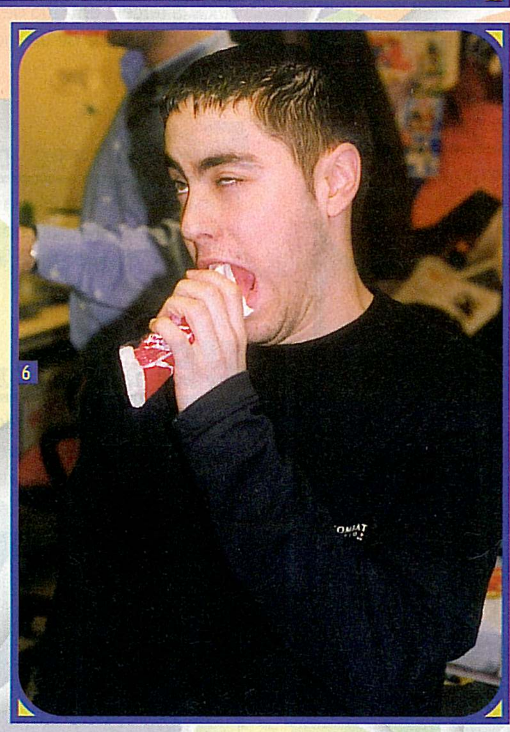
*3 **R. Dreamer** se lo piensa dos veces antes de pedir sus Reyes al empanadísimo «Baltasar» **The Scope**. El año pasado le pidió la «Barbie Viajera» y lo que le trajo nuestro Rey Pasmao fue una barba-perilla Trotamundos.*





NAVIDAD ES





4 Uno de los momentos más emotivos de estas fechas llega siempre de la mano (sería más correcto decir de la cabeza) de Nemesis. Nuestro compañero no es que de comida y bebida al necesitado, es que además se lo lleva y de esta guisa. El problema llega con las paellas y ardientes cafeteras.

5 Las copiosas cestas de Navidad, regaladas generosamente por la empresa, proporcionan al sufrido empleado una enorme alegría. Sus licores varios dan color a los rostros, invitan a la fraternidad y, si no se tiene control, dan lugar a los bailes y cánticos regionales.

6 Les cogen cariño cuando son pequeños y graciosos, pero cuando empiezan a crecer y a frotarse con las piernas de las visitas, los abandonan. En Navidad, no eches a tu mascota a la calle.

NAVIDAD

Editorial

Dreamcast ya ha salido al mercado en Japón, y por lo que hemos podido ver, parece ser que SEGA ha dado un gran paso al frente. Sólo queda aguardar la respuesta de los demás gigantes de la industria.

MARCOS GARCIA

TONTO EL ULTIMO

Ya estamos de nuevo. El ciclo de los 32/64 *bits* da su primer paso hacia la extinción con la salida al mercado nipón de **Dreamcast**. En el caso de ***PSX*** y ***N64*** a ser una muerte muy lenta (por lo menos dos años más, seguro). No en el caso de **Saturn** que inmerecidamente ha pasado con más pena que gloria por el mercado, y el maltrato sufrido ha hecho que **Dreamcast** se la fagocitara mucho antes de que los señores de SEGA hubieran querido. Pero como no hay mal que por bien no venga, esto ha hecho que sepamos qué nos deparará el mercado de entretenimiento mucho antes de lo que se esperaba. Tras la primera impresión, **Dreamcast** es lo que anunciaba ser, pero creemos que aún le queda mucho camino por recorrer. Faltan juegos que demuestren todo el potencial que lleva dentro y, con tan buenas maneras como apunta, sólo es cuestión de tiempo. Afortunadamente, este año de espera que nos queda hará que el desembarco de **Dreamcast** en **Europa** venga acompañado de los títulos que todos esperamos, y la política de «tonto el último» o «quien da primero da dos veces» puede que de los resultados esperados. Ojala que a todos «les vaya bonito» y así sigamos jugando más y, sobre todo, mejor.

En portada

Está llamado a ser el número 1 en ventas de la primera parte del año entrante, con el permiso claro está de METAL GEAR SOLID. La cuarta entraga de la saga de NAMCO, que ha acompañado a *PLAYSTATION* desde sus inicios, y que probablemente sea culpable de gran parte del éxito de la consola, reúne todos los mejores detalles que han encumbrado a sus antecesores y una cantidad de *extras* sólo comparables a los de GRAN TURISMO. Técnicamente es prodigioso, su diseño gráfico es de lo mejor que se ha visto en el género, cuenta casi con tanto coches como GT y su jugabilidad se nos antoja antológica. Por éstas y otras muchas cosas que os desvela THE ELF en MADE IN JAPAN, RIDGE RACER TYPE 4 pasa a formar parte de los candidatos a juego del año... y nada más comenzar 1999.

sumario nº81

Super nuevo





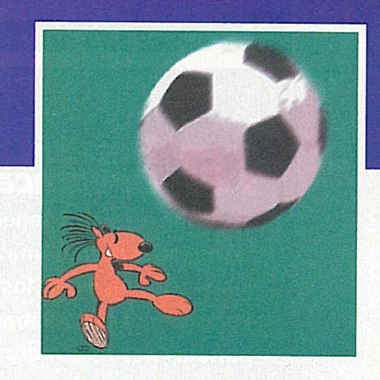




Secciones

A fondo





Año nuevo, vida nueva. Eso dicen, ya lo veremos. Por aquí y por nuestra parte, sólo podemos desear que este recién inagurado 99 sea tan bueno y prolífico como el 98. En él nada nos faltó y poco echamos de menos, será que ya estamos mayores y se calman nuestros anhelos. Como en lo que se refiere a noticias siempre hay algo nuevo, aquí las tenéis, así que hasta luego.

KONAMI

MUEVE TU CUERPO AL SON DEL JUEGO MAS MARCHOSO DE PSX

El juego que convirtió los salones recreativos en auténticas pistas de baile, y a los jugadores en consumados Disc Jockeys, el genial BEATMANIA de KONAMI, llegará a nuestro país en el primer trimestre de este año 99, en una excelente conversión para ***PLAYSTATION***.

NINTENDO

EL SHOW ROOM VISITARA TODA ESPAÑA DURANTE ESTE AÑO

NINTENDO se volcará este año en un amplio plan de acciones especiales con las que usuarios de toda **España** podrán probar todos sus juegos. Para que os hagáis una ligera idea del alcance de esta iniciativa, citaremos sólo algunos de los eventos: *Snow Tour* recorrerá buena parte de la geografía española promocionando 1080º SNOWBOARDING en más de 240 fiestas; con FUTBOLMANIA, el primer parque de atracciones dedicado al fútbol, viajarán más de 52 consolas ***NINTENDO 64***; en Diciembre, dentro de las celebraciones del Centenari del Barça el Camp Nou acogerá 25 consolas y, en colaboración con los 40 Principales en la fiesta de la juventud en Andalucía, Expojuventud, tendréis más de 20 ***NINTENDO 64***.

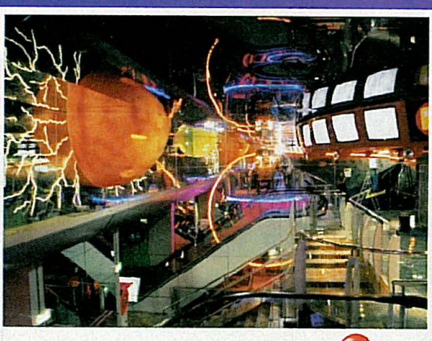
SONY



PLAYSTATION BATE TODOS LAS MARCAS EN NUESTRO CONTINENTE

Tras el notición de un millón de ***PSX*** vendidas en nuestro país, SCEE acaba de anunciar que GRAN TURISMO ha alcanzado la colosal cifra de 2.000.000 de unidades vendidas en **Europa**. Otra noticia importante será la llegada a finales de primavera de ***POCKETSTATION*** (en **Japón** se ha retrasado un mes su lanzamiento). ***POCKETSTATION***, cuyo precio rondará las 4.000 pesetas, es un Asistente Personal Digital (PDA) que sirve también como Memory Card, reloj y calendario, y que será compatible con juegos como RIDGE RACER TYPE 4 y FF VIII, entre otros, complementando algunas opciones de juego. Cambiando de tercio, RALLY CROSS 2, la secuela de aquel juego de coches, llegará a **España** en el primer trimestre del 99.

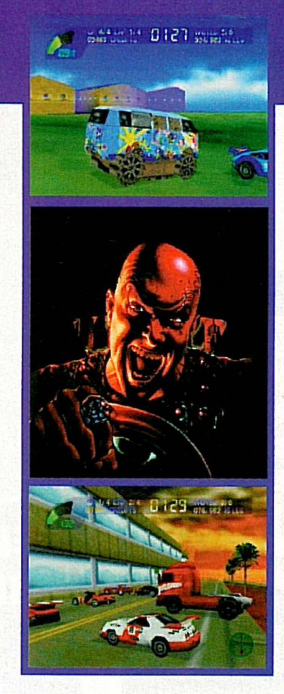
NAMCO



LA GRAN FINAL DEL TORNEO MUNDIAL DE TEKKEN 3

La gran final del macro Torneo Mundial de TEKKEN 3 se celebrará en la *Namco Station* de **Londres** el próximo 27 de Enero. Nuestro representante en la final será el valenciano **Juan Caballé**, de 24 años de edad, que obtuvo la escalofriante registro de 268.170 puntos en el modo *Tekken Force*. Según los datos facilitados por SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA, los participantes en **España**, desde su comienzo el día 15 de Noviembre, fueron un total de 984.

Tras una ronda preliminar, se llegará a una gran final en la que los 32 ganadores lucharán entre sí hasta llegar a un campeón absoluto. El afortunado se llevará una recreativa de TEKKEN 3, valorada en 9.000 dólares, y un premio en metálico de 5.000 dólares (unas 750.000 pesetas). El resto de finalistas se tendrán que contentar con la posibilidad de obtener alguna cazadora de Paul Phoenix y otros cientos de regalos.



INFOGRAMES

CARMAGEDDON TAMBIEN ARRASARA EN NINTENDO 64 Y PSX

El juego que provocó una gran polémica en los últimos meses del 98, el salvaje CARMAGEDDON de SCI, también se podrá disfrutar en dos versiones especiales para ***PLAYSTATION*** y ***NINTENDO 64***. Si nuestras informaciones son correctas, habrá importantes diferencias entre ambas versiones y también con respecto a la de ***PC***. El estricto control sobre los contenidos de los juegos de NINTENDO obligará a cambiar drásticamente la temática.

NEW SOFTWARE CENTER

NUEVOS Y SALVAJES LANZAMIENTOS

NEW SOFTWARE CENTER lanzará, antes del mes de Mayo, dos nuevos y espectaculares juegos para las consolas ***NINTENDO 64*** y ***PLAYSTATION***. Para ***N64*** sacará el alucinante DUKE NUKEM ZERO HOUR y, para ***PLAYSTATION***, el juego de rol y estrategia MASTER OF MONSTER.



Aquí podéis apreciar el impresionante aspecto del logo oficial de este Torneo Mundial TEKKEN 3. Esperemos que este tipo de megaconcursos se pongan de moda.



Desde SUPER JUEGOS queremos desearle a Juan Caballé, nuestro representante en la gran final, la mejor de las suertes. A ver si nos da la alegría del año y se proclama campeón absoluto entre tanto monstruito de TEKKEN 3.



CENTRO MAIL

HAZTE LA TARJETA DE SOCIO DEL CLUB CENTRO MAIL

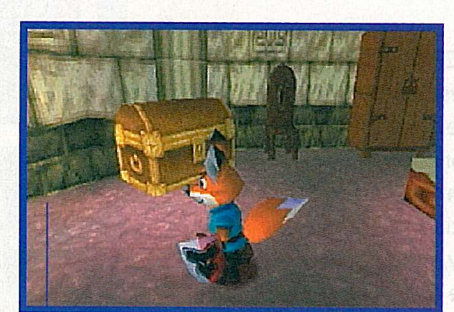
CENTRO MAIL no deja de sorprender a sus clientes, y desde ahora les ofrece la oportunidad de disfrutar de un sinfín de nuevas ventajas con la creación de la **Tarjeta Centro Mail**. Gracias a esta exclusiva tarjeta, los titulares podrán gozar de numerosas ventajas en sus compras, con descuentos y promociones especiales, y acceder a eventos restringidos como socios del club. Los que deseen hacerse la tarjeta sólo tienen que acercarse a cualquier CENTRO MAIL y solicitarla. Para aquellos que tengan dudas sobre cuál es su centro más cercano, la cadena de tiendas ha puesto a su disposición el teléfono 902-171819 para ofreceros toda la información necesaria. Nosotros ya tenemos la nuestra.



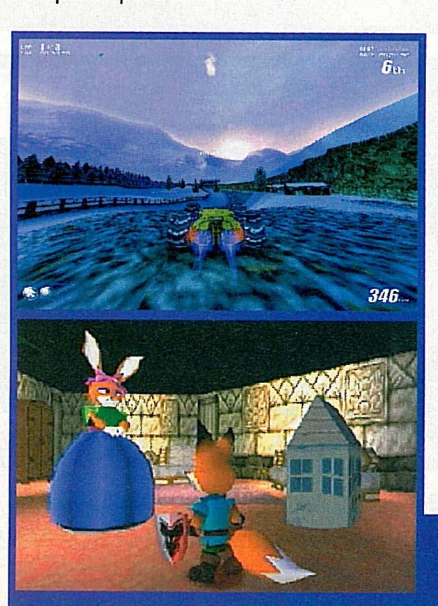
PSYGNOSIS

KINGSLEY Y ROLL CAGE LLEGARAN EN EL MES DE MARZO

Dos de las grandes apuestas de PSYGNOSIS para ***PlayStation*** este año, la extraordinaria aventura gráfica Kingsley y el espectacular *arcade* de conducción Roll Cage, saldrán a la venta en nuestro país el próximo mes de Marzo. Por lo que hemos podido ver, no es extraño que sean los buques insignia de la compañía para este año 99.



Muchísima atención con este increíble Kingsley para PlayStation, porque puede ser una de las sorpresas de este año 99.

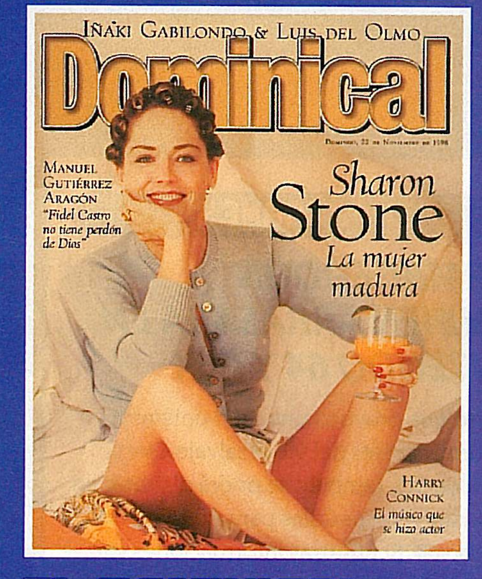


SEGA

NUEVO DIRECTOR GENERAL PARA EUROPA

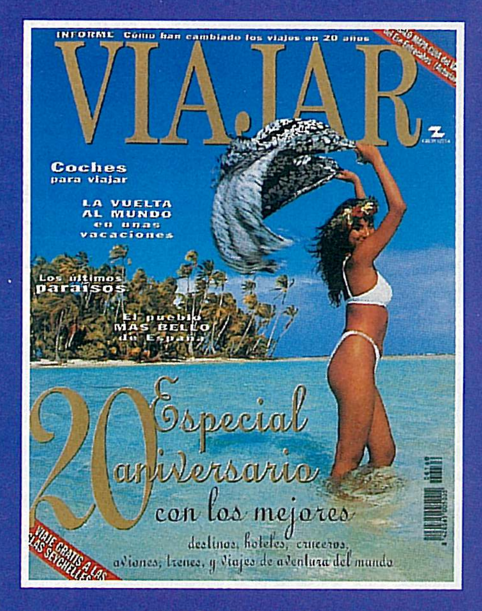
Jean François Cécillon ha sido nombrado nuevo Director General de SEGA **Europa** de cara al lanzamiento de su consola ***Dreamcast*** en Septiembre de 1999. En este cargo, **Cécillon** será responsable de todas las operaciones europeas de la empresa y coordinará a las subsidiarias que SEGA tiene en **España**, **Francia**, **Alemania** y **Reino Unido**.

NOTICIAS GRUPO ZETA



EL DOMINICAL BATE SU RECORD

El Dominical ha batido su *record* de tirada al alcanzar una circulación de 930.000 ejemplares, situándose como el tercer suplemento semanal con mayor tirada, duplicando a su más cercano competidor. Este aumento se debe a que La Razon se ha sumado a la red de periódicos que cada domingo distribuyen este magacín.

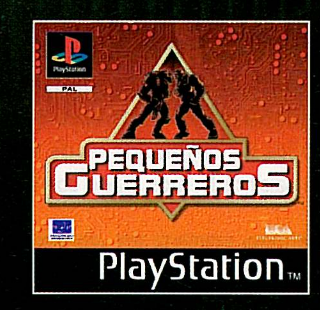


20 ANIVERSARIO DE VIAJAR

El mensual Viajar, que edita **Ediciones Reunidas**, del **Grupo Zeta**, cumplió en Noviembre sus primeros 20 años de vida, a lo largo de los cuales se ha convertido en el líder de las revistas de turismo y viajes. Así lo reconocen los múltiples premios recibidos a lo largo de estos años, como los concedidos por la **Sociedad Geográfica Española** y la **Medalla Francesa de Turismo**, obtenidos recientemente.

















GRAN VIDEOJUEGO. PEQUEÑOS GUERREROS.

PEQUEÑOS GUERREROS; LA PELÍCULA, EN LOS CINES A PARTIR DEL 9 DE OCTUBRE. JUGUETES DISPONIBLES EN LAS MEJORES TIENDAS.

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**





Con motivo del millón de consolas vendidas en **España**, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, de la mano de **James Armstrong**, nos entregó una ***PLAYSTATION*** conmemorativa de tan impactante cifra. Aprovechamos la ocasión y sometimos a **James** a un «interrogatorio» que amablemente nos respondió.



En esta instantánea podéis ver el preciso instante en que Marcos García, Director de SUPER JUEGOS, recibe de manos de James Armstrong la PLAYSTATION conmemorativa.

SUPER JUEGOS.- *Tras alcanzar el millón de consolas vendidas, ¿cuáles cree usted que han sido las principales razones para el tremendo éxito de la consola en el mundo en general y en **España** en particular?*

James Amstrong.- Tengo que deciros que desde que hemos dado la noticia del millón de consolas vendidas, esta cifra ha sido superada, y os podemos comunicar que actualmente nuestro acumulado de ventas es de 1.200.000 consolas. Contestando a vuestra pregunta, os diré que tras tres años de experiencia en este mercado, puedo asegurar que el éxito de cualquier videoconsola radica fundamentalmente en el *software* que ofrece. En el caso de ***PLAYSTATION***, como todos conocemos, la gama de juegos desde su lanzamiento es amplísima, y los éxitos alcanzados por los mismos han sido increíbles, como lo demuestran GRAN TURISMO, TOMB RAIDER, FINAL FANTASY VII, CRASH BANDICOOT, la saga TEKKEN, FIFA, FORMULA 1 o el próximo e impresionante METAL GEAR SOLID entre otros muchos. El prestigio de la marca SONY es otro factor muy importante.

SJ.- *¿Se sabe cuál es la cantidad de juegos que se han vendido en **España**? ¿Cuántos juegos por consola vendida?*

JA.- En lo que corresponde a los juegos distribuidos por SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, la cifra total de ventas es de 2 millones de unidades aproximadamente. A esta cantidad habrá que unir los juegos que distribuyen otras compañías, como ELECTRONIC ARTS, PROEIN, KONAMI, etc. El *ratio* de juego/consola, a pesar de la incidencia de la piratería, puede estar en 4 juegos por consola.

SJ.- *Dicha piratería es el mayor enemigo de **PLAYSTATION**. Hasta ahora la cantidad de copias decomisadas es ridícula en comparación con las que circulan. ¿Cuándo se va a poner de verdad freno a esto? ¿Cuándo dejaremos de ver anuncios de piratas en periódicos, teletextos, etc?*

JA.- Todos los distribuidores de *software* en nuestro país nos hemos aliado con la intención de erradicar la piratería definitivamente en **España**. El esfuerzo que se está llevando a cabo es muy importante, y los resultados no han hecho más que empezar. En breve tendremos sentencias que condenen estas actividades. Sabemos que es difícil, pero cuento con la experiencia de lo que en su día pasó en la industria del vídeo, donde la piratería afectaba a un 80%, y actualmente no supera el 20%.

SJ.- *Muchos temen que con la llegada de **DREAMCAST**, **PLAYSTATION 2** pueda adelantar su salida al mercado. ¿Qué le diría a todos aquellos que temen que su consola pueda quedarse obsoleta en pocos meses?*

JA.- Hasta la fecha creo que no hemos defraudado a nuestros consumidores. Podemos

PLAYSTATION SUPERA EL MILLON

JAMES ARMSTRONG, DIRECTOR GENERAL Y CONSEJERO DELEGADO DE COLUMBIA TRI STAR EN ESPAÑA



asegurar que quien compre su **PLAYSTATION** ahora, está haciendo una muy buena inversión, ya que los lanzamientos previstos para el futuro son espectaculares, y sería una pena que se los perdieran. También tenemos previsto el lanzamiento de *Pocket Station* y de otros periféricos, con lo cual estamos convencidos que para nada su consola se quedará obsoleta, y menos en los próximos meses. El lanzamiento de **DREAMCAST** al mercado no va a condicionarnos a tomar ninguna decisión en el lanzamiento de **PLAYSTATION 2**.

En S.C.E. siempre hemos desarrollado nuestras políticas de lanzamiento, ajustes de precios, etc. de acuerdo con las estrategias de la compañía, y no condicionados por nuestros competidores.

SJ.- *Y ya hablando de **PLAYSTATION 2**, ¿se sabe algo de su arquitectura? ¿Será compatible con **PLAYSTATION**? ¿Tendrá acceso a **Internet** al igual que **DREAMCAST**? ¿Hay alguna fecha de salida aproximada en el mercado japonés o en el europeo?*

JA.- Aún no tenemos información detallada, y por tanto no se sabe nada de su arquitectura, color, prestaciones, etc. Sólo puedo deciros que quizá pueda ser compatible con los juegos de **PLAYSTATION**.

SJ.- *Por último y para acabar este cuestionario, ¿qué es lo que ha aportado SONY a **PLAYSTATION** y viceversa, es decir, que es lo que ha aportado **PLAYSTATION** a SONY?*

JA.- Como he señalado anteriormente, la marca SONY ha sido una baza fundamental en el lanzamiento de **PLAYSTATION**.

Actualmente **PLAYSTATION** representa un 15% de los ingresos de un 30% de los beneficios.

James Armstrong es la cabeza visible de ***PLAYSTATION*** en **España** y, junto a sus colaboradores, principal responsable del éxito de la consola en nuestro país. Pero muchos querréis saber cuál ha sido su trayectoria profesional: En 1973 terminó sus estudios de empresariales, y como complemento a su carrera empezó a trabajar en una empresa de auditoría en la City Londinense hasta el año 1978, fecha en la cual se incorporó a HERTZ (empresa dedicada al alquiler de coches), haciendo prácticamente todas las auditorías a nivel mundial excepto USA. En 1983 se incorpora a COLUMBIA TRI STAR (RCA COLUMBIA), empresa dedicada al vídeo. En 1988 es nombrado Director General Adjunto. En 1990 se convierte en el Director General y Consejero Delegado de COLUMBIA TRI STAR (después de la compra por parte de SONY). En 1995, **Chris Deering** le ofrece la oportunidad de llevar también en **España** S.C.E., labor con la que, según sus propias palabras, «estoy encantado y disfrutando de mi trabajo tanto en la parte de vídeo como en la de videojuegos».



James Armstrong, al frente de la división española de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, es uno de los principales responsables de la buena salud que goza el sector del videojuego en España. A su lado, no debemos olvidarnos del impecable trabajo de María Jesús, Sofía, Alicia, Lluch, Angélica, José Carlos y todo el equipo que participa en el «fenómeno» PLAYSTATION.





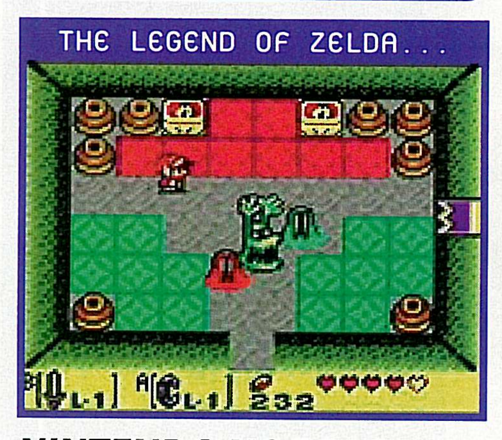
Es lo último que esperábamos ver antes de que finalizase el milenio, pero en un acto de positiva prepotencia, NINTENDO se ha permitido el lujo de crear la mejor consola portátil con pantalla LCD color que existe en la actualidad. Si ya antes ***GAME BOY*** era la reina de la portabilidad, ahora, con el nuevo modelo, este título le durará mucho, mucho tiempo.

GAME BOY COLOR™



NINTENDO

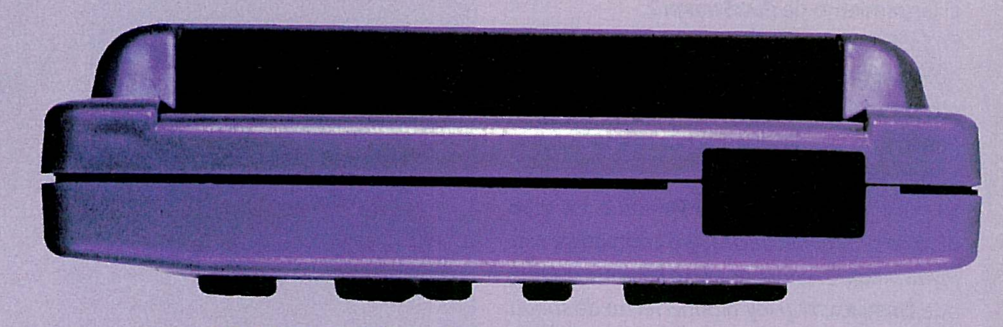
THE LEGEND OF ZELDA...



NINTENDO NOS SACA LOS COLORES CON SU NUEVA GAME BOY

Hace ya bastantes meses que sabíamos de la aparición de la nueva ***GAME BOY COLOR***, pero no fue hasta el pasado día 7 de Noviembre cuando ésta vio la luz en nuestro país. En este tiempo, la consola ha pasado por nuestras manos varias veces, pero dada la escasez de juegos desarrollados específicamente para ella, son pocas las conclusiones que hemos podido sacar acerca de sus posibilidades. Sólo a última hora parece que el goteo de novedades ha comenzado a ser algo más intenso. Así, a los TETRIS DX, GAME & WATCH GALLERY 2 y POCKET BOMBERMAN que han aparecido junto a la consola, hay que sumarle los ya sabidos THE LEGEND OD ZELDA: LINK'S AWAKENING DX o el también esperanzador QUEST FOR CAMELOT. Entre los *Third Parties* destacan títulos de la talla de GEX, BUGS & LOLA BUNNY, SYLVESTER Y PIOLIN, MONTEZUMA'S REVENGE o TUROK II, aunque en breve se incorpora- rán otros muchos. Y lo cierto es que aunque a nivel técnico la consola no ha cambiado excesivamente (las posibilidades de la misma siguen siendo casi igual de limitadas), gracias a la impresionante pantalla que incorpora cualquier juego, por antiguo que sea, muestra un aspecto mucho más espectacular. Todo esto se consigue gracias a la calidad de la nueva pantalla de cristal líquido, mucho mejor que la de la propia ***GAME BOY POCKET*** (que ya nos sorprendió en su día). El refresco de pantalla es muy superior,

NUEVO DISEÑO

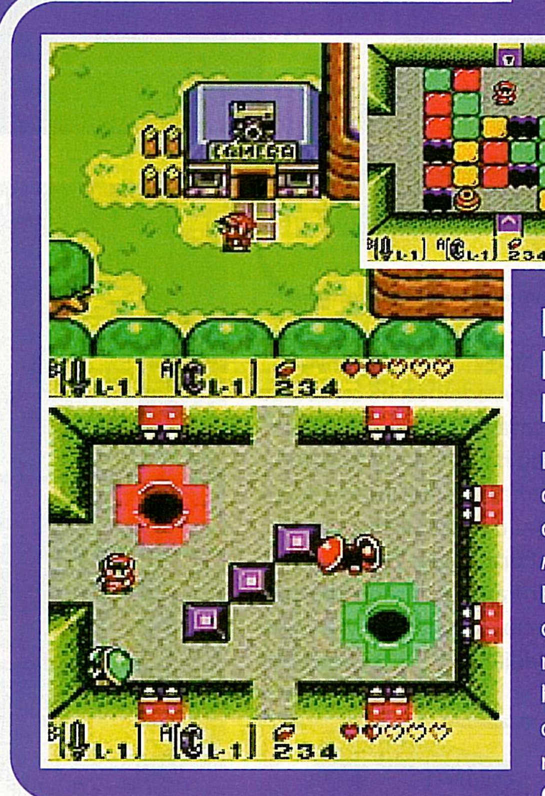


MAS RAM PARA TUS JUEGOS

Además del aspecto exterior de la consola, son varias las nuevas novedades que a nivel interno incorpora la nueva ***GAME BOY COLOR***. Lo más destacado, sin duda, es el incremento en la cantidad de *RAM* de la consola, tanto la destinada a la pantalla (*VRAM*) como la destinada a datos y programa (*WRAM*). Todo ello redundará en juegos mucho más elaborados y con mayores posibilidades, sólo limitadas por la imaginación de los programadores. Las demás



LEGEND OF ZELDA DX



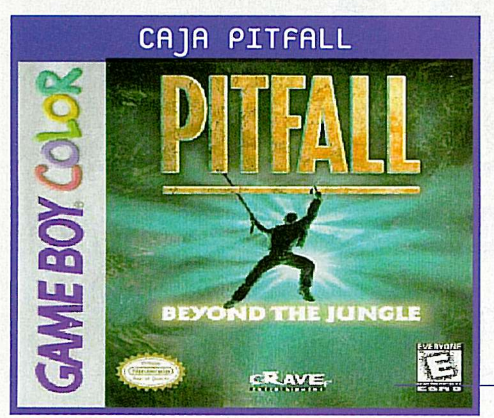
LINK DESPIERTA EN UN MUNDO LLENO DE COLOR

Es uno de los juegos estrella de la lista de lanzamientos para la nueva consola de NINTENDO, y eso a pesar de ser un *remake* del **LINK'S AWAKENING** original. Eso sí, NINTENDO ha comprendido que tenía que ofrecer algo nuevo además del juego de siempre, así que se ha incluido un nuevo nivel de tamaño descomunal que únicamente aparecerá cuando el cartucho se ejecute sobre ***GAME BOY COLOR***. Eso quiere decir que el juego será compatible con ***GAME BOY*** y ***GAME BOY POCKET***, pero sólo en ***GAME BOY COLOR*** se podrá sacar provecho a las nuevas características, como la mayor cantidad de memoria *RAM* disponible y el color. En **España** en enero.

GAME & WATCH GALLERY 2



CAJA PITFALL



*La caja de los juegos diseñados para **GAME BOY COLOR** presenta este aspecto, con una banda en la parte izquierda de la caja, que sirve de distinción con respecto a los demás títulos diseñados sólo para la **GAME BOY** convencional.*



novedades hacen referencia al puerto de infrarrojos, con lo que ya se podrá prescindir del molesto *Game Link* (aunque todavía existe la posibilidad de utilizarlo). Pero lo que no se sabe a ciencia cierta es si los juegos multijugador se verán limitados a dos únicos jugadores. Con todo, lo más espectacular es la nueva pantalla *LCD*. Capaz de representar hasta 32.768 colores diferentes, aunque sólo 56 de ellos simultáneamente (muy curiosa la cifra), su calidad brilla muy por encima de cualquier otra pantalla *LCD* que hayamos visto jamás. Sólo la carencia de retroiluminación le hace perder algunos enteros, pero bien es cierto que cuando la luz es abundante, la visibilidad es inmejorable. Si ya antes se hacían buenos juegos, imaginad lo que ocurrirá ahora con las tremendas posibilidades de esta nueva reina de las portátiles.







con lo que los rastros que quedaban antes tras los *sprites* o en los *scrolls*, ahora han desaparecido. No es broma, de hecho, ciertos juegos que antes se valían de la «lentitud» de refresco de la pantalla para camuflar el *flickering* producido cuando el número de *sprites* era muy elevado, ahora se ven sorprendidos por una pantalla que deja al descubierto dichos truquillos. ***Game Boy Color***, además, ha cambiado otras cosas. El interruptor de encendido ha variado su posición, y el *Game Link*, que antes iba por cable (aún existe dicha posibilidad) ahora lo hace por un puerto de infrarrojos. Y todo ello con un precio espectacular y un diseño envidiable. **J. C. MAYERICK**









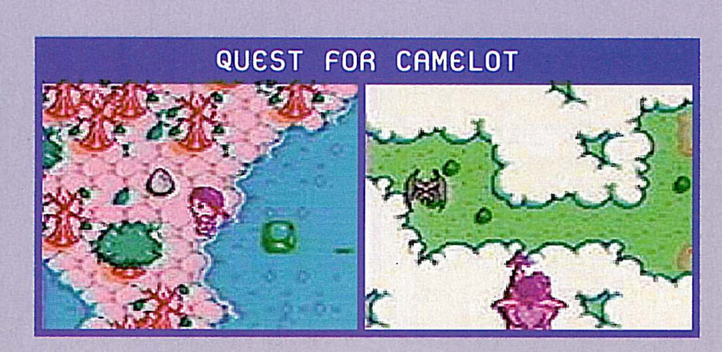


NUEVOS JUEGOS

EL MERCADO DE GAME BOY SUFRE UNA REVOLUCION

Aunque el apoyo inicial a la nueva consola no ha sido tan espectacular como se esperaba, lo cierto es que poco a poco el número de títulos para ***Game Boy Color*** va siendo cada vez más abundante. Por el momento sólo están en la calle los Tetris DX, Game & Watch Gallery 2 y Pocket Bomberman. Los otros dos lanzamientos de NINTENDO serán The Legend of Zelda: Link's Awakening DX y Quest for Camelot. INFOGRAMES, por su parte, prepara el lanzamiento de Bugs & Lola Bunny y Piolin & Sylvester, este último programado por los españoles BIT MANAGERS. ACCLAIM, en cambio, presentará la segunda parte de un clásico como Turok (que también ha sido programado por BIT MANAGERS) y la versión de una recreativa como Mortal Kombat 4. ACTIVISION también se ha decidido a tomar el testigo de la ***Game Boy Color***, versionando su Pitfall, y CRYSTAL DYNAMICS, conocida por su inolvidable personaje Gex, también presentará un título protagonizado por semejante ser. Montezuma´s Return, el juego que comentamos el mes pasado en estas páginas, también tendrá su versión especial para ***Game Boy Color***, aunque aún se desconoce en qué fecha verá la luz en nuestro país. Del que no se sabe nada es de Dragon Quest Monsters, un juego que por el momento no parece que vaya a llegar a **España**. Una lástima, porque el aspecto que muestra es realmente impresionante.





SÓLO LOS MEJORES LLEGAN A PLATINUM.

POR SÓLO 3.990 ptas. (P.V.P. ESTIMADO)



HÉRCULES

Toda la magia de Disney en esta gran aventura en la que Hércules superará múltiples pruebas para convertirse en un gran héroe.

MICKEY'S WILD ADVENTURE



Un juego de plataformas con canciones y muchas aventuras a través de siete historias con el ratón más famoso del mundo: Mickey.



TIME CRISIS

Serás un agente con dos únicas armas: tu astucia y la pistola G-Con 45. Sensaciones límite en primera línea de fuego.



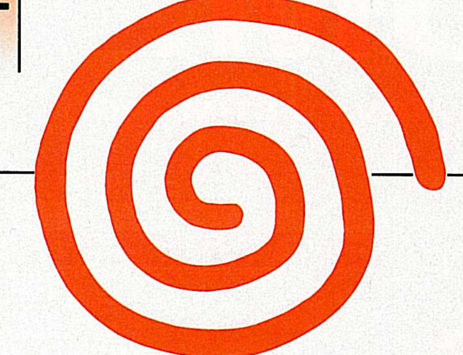
namco

PlayStation™ PLATINUM

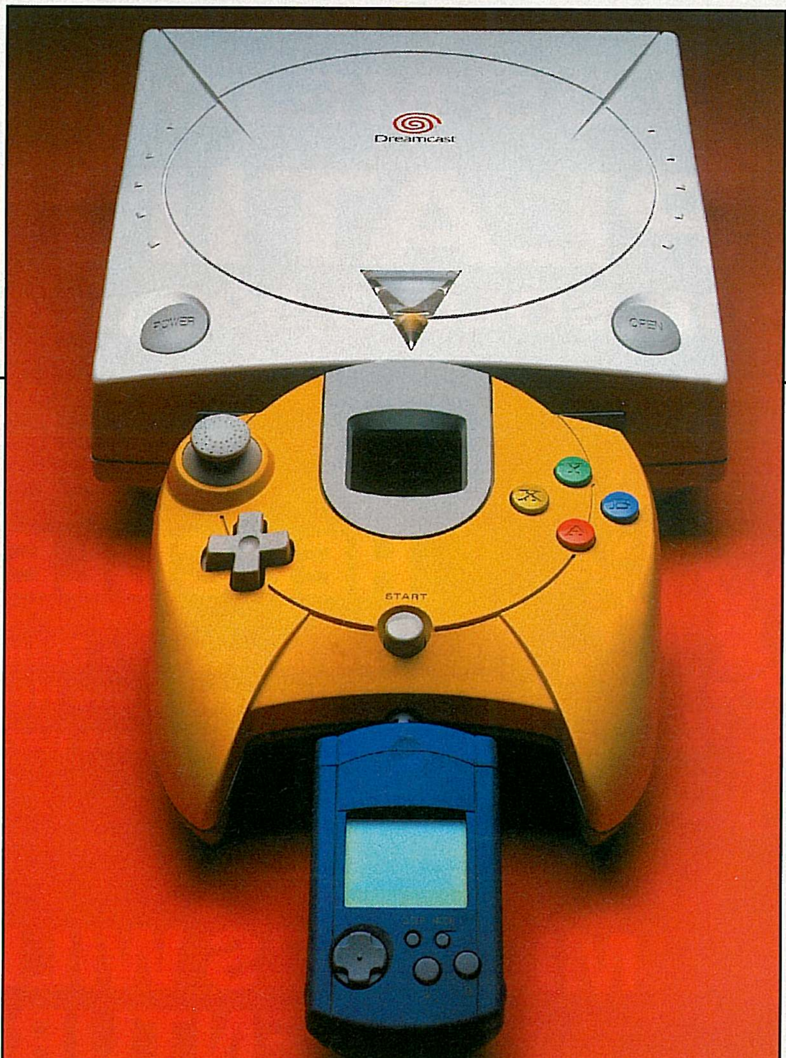


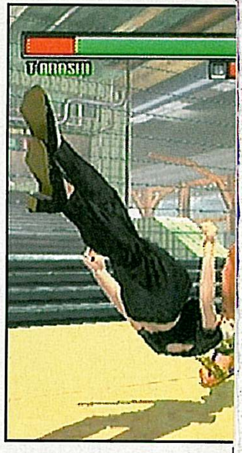
Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com











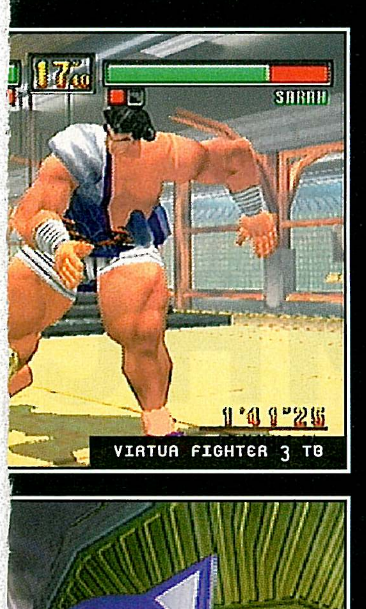


Dreamcast

el pasado 27 de noviembre se ponía a la venta en todo JAPON la nueva consola de SEGA. una bestia de 128 BITS con la que la compañía japonesa pretende barrer en un mercado dominado por la popular consola gris de SONY. Hasta que DREAMCAST aterrize en el continente europeo, más o menos hacia el final de este 1999 que acaba de empezar, ya tendremos tiempo de ver cómo el público japonés responde al desafio de sega. en las siguientes quince páginas os lo desvelamos todo sobre la máquina, los periféricos y sus primeros juegos.



La nueva generación





128 bits

La unión entre SEGA, MICROSOFT, NEC y YAMAHA ha dado sus frutos en forma de una consola de pequeño tamaño e inmensas prestaciones. **DREAMCAST** se ha convertido ya, por derecho propio, en la pieza de *hardware* más codiciada por los usuarios más exigentes. Sus 128 *bits* nos abrirán las puertas a mundos de gráficos y proporciones inimaginables hace tan sólo unos meses. SEGA se ha jugado mucho en la producción de esta consola, y no hay duda que tendrá éxito, sobre todo si a **DREAMCAST** la acompañan juegazos de la talla de VIRTUA FIGHTER 3TB, SONIC ADVENTURE o D2. Por ahora, los inicios, como suele pasar con todos los nuevos sistemas, no son un reflejo fiel del verdadero potencial de la máquina, pero en breve nuevos títulos como BIO HAZARD CODE VERONICA o SPIKE OUT demostrarán que con **DREAMCAST** se abre la puerta a una nueva concepción del ocio doméstico. Una evolución que esperemos llegue a su cenit cuando salga al mercado en nuestro país.



INFORMAC

para ir abriendo boca, en espera de la salida de DREAMCAST en ESPAÑA, en estas dos páginas hemos querido reunir las principales características del menú principal, el software y los periféricos que SEGA ha puesto a la venta en JAPON junto a la consola. También os hemos incluído una serie de noticias de lo más variopintas.

MENU DREAMCAST

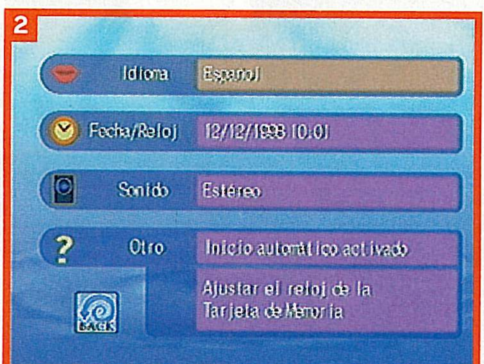


1. Este es el menú principal, que aparecerá únicamente si encendéis la consola sin ningún juego dentro. Este menú os dará acceso a todos los demás.

2. Al igual que ocurrió con *Saturn*, en el menú de configuración podremos incluso poner el lenguaje de la consola en español.

3. Este es el menú que aparecerá si queremos escuchar un CD de audio. Al poner un juego de *Dreamcast*, aparecerá su dibujo. Fijaos en el tiempo total del CD-ROM: 122 min.

4. Por último, el menú de la *Visual Memory*, en el que podremos, al igual que en *PSX*, observar, copiar y borrar las partidas.









Noticias

Exito de ventas. En la primera semana se habían vendido en las tiendas japonesas 140.830 *Dreamcast* y 131.888 copias de Virtua Fighter 3tb, siendo sólo superado en las listas de ventas por el Zelda de *Nintendo 64*. SEGA planea tener un parque de un millón de consolas para Marzo y cinco millones para Diciembre de este 1999.

DC en VGA. SEGA pondrá a la venta el 14 de Enero *Dreamcast VGA Box* al precio de 7000¥. Gracias a él es posible conectar la consola al monitor de un *PC*.

El Volante. El 14, pero de Marzo, llegará el volante, coincidiendo con el lanzamiento de Sega Rally 2. Costará 5.800¥, el mismo precio que el juego.

SNK y Sega. Aunque todavía no pasa de ser un rumor, las últimas noticias apuntan que SNK planea adaptar a *Dreamcast* la *Neo Geo Print*, una máquina de pegatinas que hace furor en Japón. Para ello, SNK y SEGA trabajan en una impresora y una pequeña cámara, tipo *Game Boy Camera* .

Capcom. El pasado 6 de Octubre tuvo lugar la *Sega New Challenge Conference II*, con la participación de Shoichiro Irimajiri, Presidente de SEGA, en la que se presentaron diversos títulos para *Dreamcast*, como Sega Rally 2, Sonic Adventure o Evolution. Yoshiki Okamoto, *Managing Director* de la división de investigación y desarrollo de CAPCOM, aprovechó la ocasión para mostrar sendos vídeos de Power Stone (la adaptación a *Dreamcast* de la recreativa del mismo nombre)... y el esperadísimo Bio Hazard Code Veronica, el Resident Evil para esta consola.

ION BASICA

PERIFERICOS

1. A pesar de su peculiar aspecto, el *Dreamcast Controller* es los mandos más cómodos que han pasado por nuestras manos.

2. Con la *Visual Memory* podrás grabar las partidas de **DREAMCAST** y, en algunos títulos, podrás jugar con ella como si de un Tamagotchi se tratara.

3. El *Arcade Stick*, creado a imagen y semejanza de sus gemelos de las auténticas **COIN-OP**, es el mando *arcade* más solido y preciso de cuantos hemos probado.

4. El teclado, unido a su correspondiente ratón y al *Dream Passport*, nos será indispendable para navegar por la red.

DREAM PASSPORT

1. Con el *Dream Passport* tendremos la posibilidad navegar por **Internet** (HTML 3.2 con *frames*), enviar y recibir correo electrónico, «chatear» en IRC, etc.

2. Aquí tenéis una pantalla de la página *web* creada especialmente para los usuarios de **DREAMCAST**, «Dricas» (www.dricas.com).







Virtua Fight

SEGA ■ BEAT-EM'UP

VIRTUA FIGHTER marcó una época, la de los beat'em-up en 3D, y una consola, al tratarse del primer juego de SATURN. Ahora le ha tocado el turno a la mayor de la familia y al más aventajado de los VF, ya que VIRTUA FIGHTER 3 TB también resulta ser, al igual que ocurrió hace 3 años con SATURN, el primer juego para DREAMCAST.

Nuestras esperanzas con respecto a futuros proyectos para la nueva consola de SEGA se basaban principalmente en las impresiones que nos disponíamos a recibir de **Virtua Fighter 3 TB**, su primer juego. Esto era debido a que no sólo se trataba del programa que más «caña» le daba al *hardware* de ***Dreamcast*** de entre los pocos que pueblan su limitado catálogo, sino que además, **Virtua Fighter 3 TB** era el primer juego creado para la nueva consola de SEGA y, por lo tanto, esperabamos mucho de él. Nada más comprobar la suavidad con la que se mueven los detallados gráficos del juego durante la *intro*, en la que Akira le suelta a Wolf su combo *Akira Special*, quedamos más que satisfechos con los resultados de SEGA y su nuevo *hardware* de 128 *bits*, ya que, según la propia SEGA, **Virtua Fighter 3 TB** explota el potencial





Al ejecutar las llaves podremos observar con claridad la infinita cantidad de detalles que poseen los cuerpos de cada uno de los personajes del juego. Lástima que SEGA no utilice apenas el Motion Capture, como hace NAMCO.

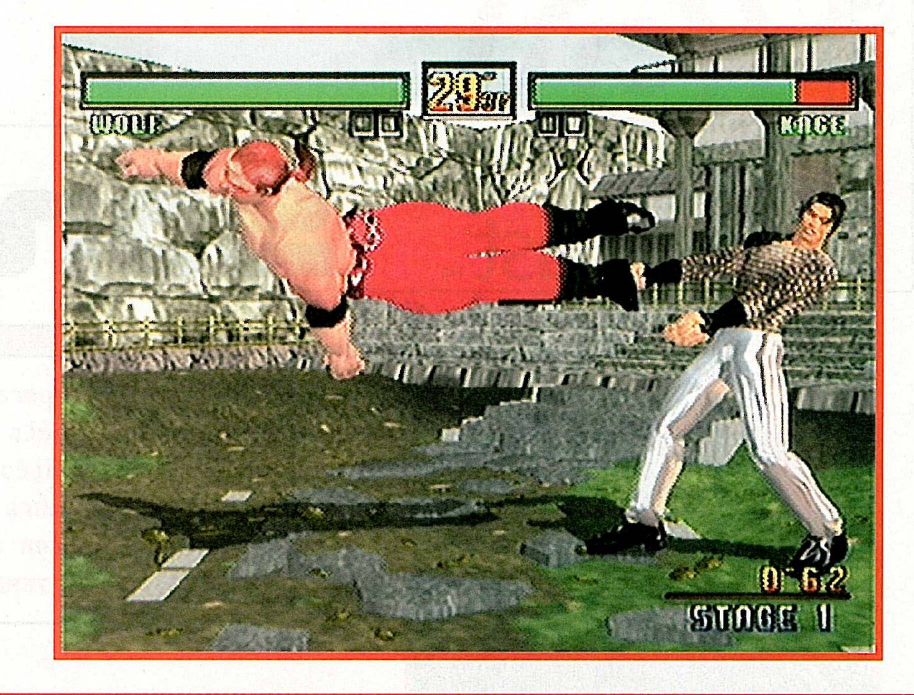
Novedades

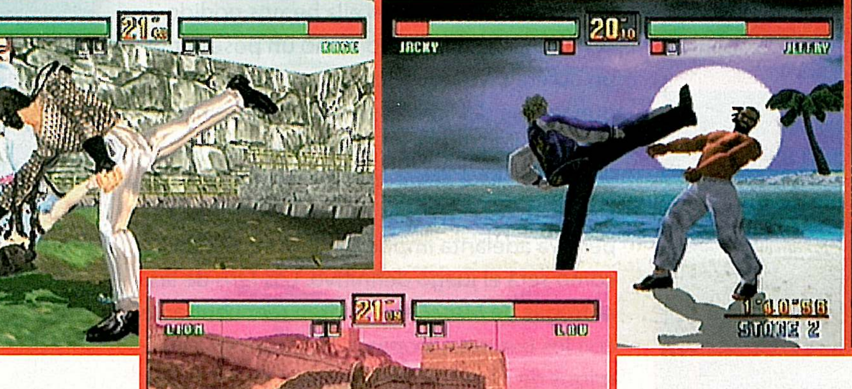
La *Coin-Op* de Virtua Fighter 3 TB no llegó hasta nuestras tierras, así que, el modo más significativo de la versión de *Dreamcast* es el *Team Battle*, similar al de la saga KOF. Con respecto a la recreativa, las novedades más significativas son la selección de cámara entre 3 diferentes y la opción *History*, en la que podremos observar la evolución de la saga y al acabarnos el juego, un increíble vídeo.

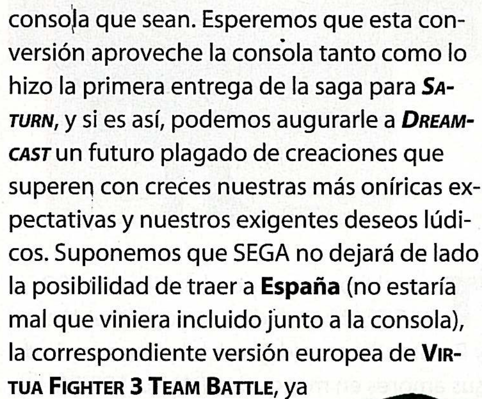


ter 3TB

de *Dreamcast* al 15-30%. Como podéis imaginar por mis elogios hacia el juego, la conversión de **Virtua Fighter 3 TB** programada, para sorpresa de propios y extraños, por la gente de GENKI (¿qué estará programando la propia SEGA?), es prácticamente clavada a la *Coin-Op*, con la diferencia de unas mínimas cargas entre combates y los nuevos modos y opciones añadidas. Gráficamente, la versión doméstica incluye todos los efectos de luz de los escenarios, las animaciónes en el pelo y los trajes de los personajes y todo cuanto podáis imaginar. En cuanto al importante área de la jugabilidad, **VF3 TB**, unido al *Arcade Stick* que SEGA a puesto a la venta junto a la consola en **Japón** (un Virtua Fighter sin mando *arcade* no sería lo mismo), transmite a la perfección el *feeling* de la recreativa. Incluso en el aspecto sonoro, la versión *Dreamcast* resulta idéntica a la versión *arcade*, ya que todas las músicas del juego han sido compuestas/programadas para el potente *chip* de sonido YAMAHA de la consola, y no convertidas a lo vago a pistas de audio, tal y como nos tienen acostumbrados con todas las conversiones, sean de la consola que sean. Esperemos que esta conversión aproveche la consola tanto como lo hizo la primera entrega de la saga para *Saturn*, y si es así, podemos augurarle a *Dreamcast* un futuro plagado de creaciones que superen con creces nuestras más oníricas expectativas y nuestros exigentes deseos lúdicos. Suponemos que SEGA no dejará de lado la posibilidad de traer a **España** (no estaría mal que viniera incluido junto a la consola), la correspondiente versión europea de **Virtua Fighter 3 Team Battle**, ya que su tremenda calidad no deja espacio para duda alguna ante esta situación. **DOC DONE**







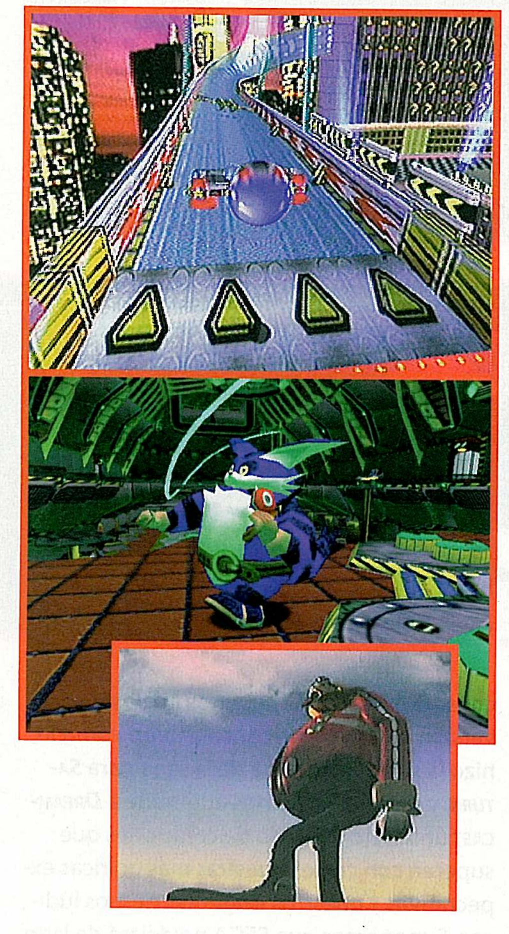




Sonic Adver

SONIC ■ PLATAFORMAS

El juego más esperado de Dreamcast habrá salido ya a la venta cuando leáis estas líneas. Eso sí, no se han cumplido los fatídicos rumores sobre un posible retraso. El 23 de Diciembre supondrá el reencuentro del puercoespín de SEGA con el grupo de programadores que le dio la vida, Sonic Team, con Yuji Naka a la cabeza.





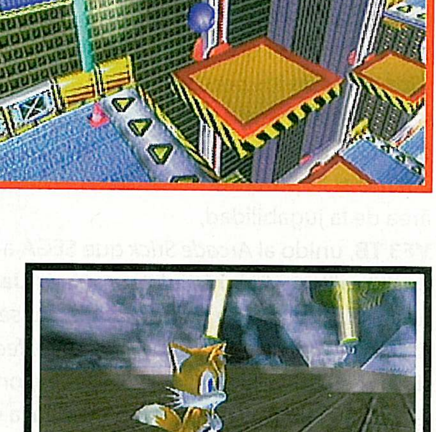
Tras el lapsus temporal en el que el SONIC TEAM se dedicó a programar NIGHTS y BURNING RANGERS (dejando al puercoespín de sus amores en manos de TRAVELLERS TALES), la mascota de SEGA vuelve a manos de su creador, **Yuji Naka**, en **SONIC ADVENTURE**, el juego que promete ser el principal exponente del potencial gráfico de ***DREAMCAST***. Esperamos que mientras disfrutáis de estas páginas, **SONIC ADVENTURE** haya sido puesto a la venta en su tierra de origen, ya que los últimos rumores aparecidos en **Internet** apuntaban a que no llegaría a tiempo a las tiendas niponas en la fecha prometida, el 23 de Diciembre. Por el momento, y hasta que podemos tener la versión producida en nuestras manos (que será en breve), lo único que hemos obtenido de SEGA es una *demo* no jugable de **SONIC ADVENTURE**, que nos ha dejado literamente helados. En ella hemos podido ver a Sonic correteando como un poseso por un escenario urbano, muy parecido a la segunda fase del SONIC 2 de ***MD***. A 60 *frames* por segundo y sin una mínima pérdida de velocidad, esta *demo* sólo muestra una mínima parte del potencial de la nueva consola, pero ya adelanta importantes aspectos de cómo será el juego definitivo. Los *fans* de las entregas de ***MEGADRIVE*** podrán reencontrarse con los *bumpers*, *loopings*, trampolines y enemigos de siempre, el entrañable Dr. Eggman (llamado Robotnik en la versión occidental) como villano principal, y la mecánica de toda la vida pero ahora en tres dimensiones, a toda pastilla y con unos gráficos que podrían encumbrarle como el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. A pesar de no haber podido ver en acción más que un par de fases y la secuencia de introducción, poseemos información fidedigna del número de mun-





6 personajes

Aunque comienza la aventura completamente solo, Sonic se irá reencontrando a lo largo del juego con viejos amigos (Tails, Amy, Knuckles) y otros nuevos (el gato Big y el robot E-102 Ganma). De esta forma el jugador llega a contar con un equipo de seis personajes, cada uno de ellos con sus propios atajos y obstáculos. Multiplica eso por las seis fases por personaje y los ocho escenarios que componen SONIC ADVENTURE, y dará como resultado un *arcade* de plataformas largo, muy largo, donde incluso hay sitio para diversos subjuegos. Pequeños y atractivos eventos que van desde la clásica recogida de anillos de los SONIC de 16 *bits* hasta barreras de botes, persecuciones en *snowboarding* o un *shoot´em-up*.







nture

dos en que se divide **Sonic Adventure**. Son nada menos que ocho: Ice Cap, Red Mountain, Lost World, Lava World, Inca, Speed Highway y Flying Section. El toque del SONIC TEAM no sólo va a hacerse patente en la mecánica o el *look* visual del juego. **Yuji Naka** y su equipo han incluido en **Sonic Adventure** la tecnología *A-Life*, presente en el Nights de ***Saturn***. Si en aquel título la clave del *A-Life* estaba en recoger el mayor número posible de angelotes alados, ahora es posible entrenarlos y hacerlos crecer dentro de la tarjeta ***Visual Memory***, como si de unos tamagotchi se tratara. Si las noticias sobre su retraso han sido falsas, el próximo mes estaremos en condiciones de mostraros la versión final, y de esa forma comprobar si responde a todas las espectativas creadas por los *fans* de la mascota de SEGA, que por fin recupera el protagonismo que jamás debió perder. Ojala que el reencuentro del SONIC TEAM con su creación de como resultado no una, sino un montón de obras maestras. **NEMESIS**

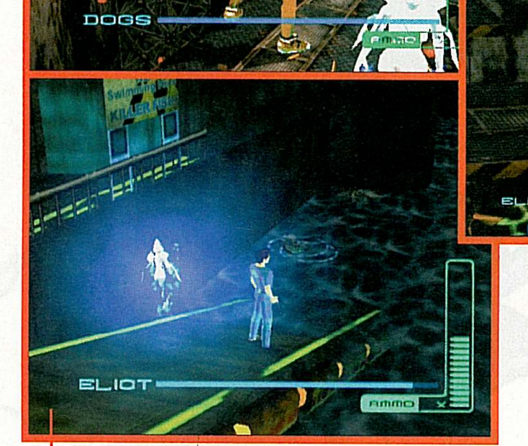
A pesar del cambio de look de Sonic (ahora tiene un aspecto mucho más agresivo y moderno), su sistema de ataque no ha cambiado un ápice. Las espinas de su espalda son el mejor arma.



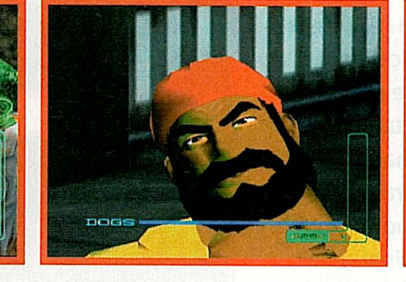
Blue Stinger

CLIMAX ■ AVENTURA 3D/ARCADE

Hace ya un par de meses que os presentamos las primeras imágenes de esta esperada producción de CLIMAX para la flamante consola de SEGA. Por desgracia, sólo os podemos ofrecer nuevas imágenes de CD, ya que el juego ha visto retrasada su fecha de lanzamiento del 3 de Diciembre original hasta....¡el 14 de Marzo!

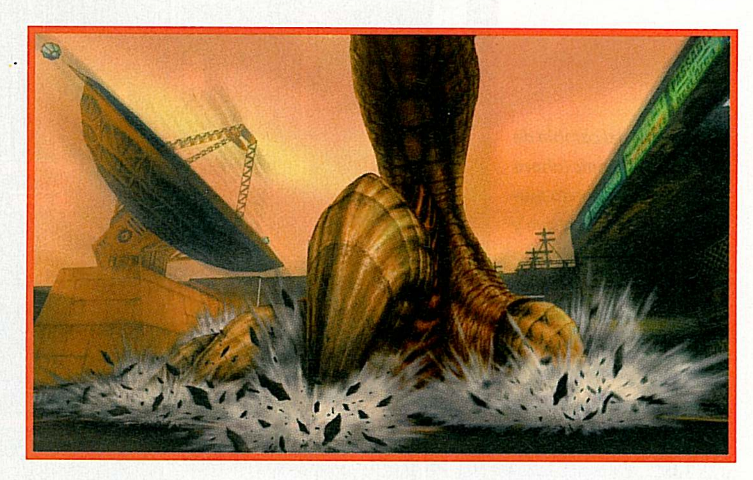


La isla donde discurre toda la trama de ***Blue Stinger*** *cuenta nada menos que con 230 localizaciones. En algunas de ellas, como la que podéis ver arriba, el protagonista se verá obligado a bucear.*





A estas alturas pensábamos ya que podríamos mostraros las primeras capturas del juego producido, pero como otros tantos títulos de ***Dreamcast***, **Blue Stinger** ha visto retrasado su lanzamiento. Las últimas noticias apuntan al 14 de Marzo. Una fecha muy lejana si tenemos en cuenta que en principio se anunció el 3 de Diciembre como día del lanzamiento. Esto, unido a las nuevas imágenes del juego suministradas por SEGA, nos pone los dientes aún más largos. Por lo menos aprovecharemos la ocasión para daros más información sobre esta nueva producción de CLIMAX, que ha contado para la ocasión con algunos nombres importantes de la industria cinematográfica. **Blue Stinger** tiene como escenario una misteriosa isla, surgida de las costas de **México** tras un terremoto, en pleno año 2000. Tras 17 años de normalidad, el gobierno envía hacia allí a la unidad *E-Special Sea Rescue*, ya que las comunicaciones con la isla se han roto. Lo que encuentran Elliot G. Ballade y el resto de la unidad *ESER* parece sacado de una novela de horror: *zombies*, mutantes y todo tipo de monstruos han asolado la isla, viéndose obligados a inspeccionar las 230 localizaciones de que se compone con la esperanza de salir de allí vivos. Al contrario que las ofrecidas hace unos meses (que parecían imágenes de ordenador), estas nuevas pantallas de **Blue Stinger** incorporan marcador de vida de los protagonistas, la cantidad de munición y otros parámetros, por lo que creemos que pertenecen ya al juego en sí, y por ello son el fiel reflejo de cómo será graficamente el producto final. Por desgracia no podremos comprobarlo hasta el mes de Marzo.





NEMESIS

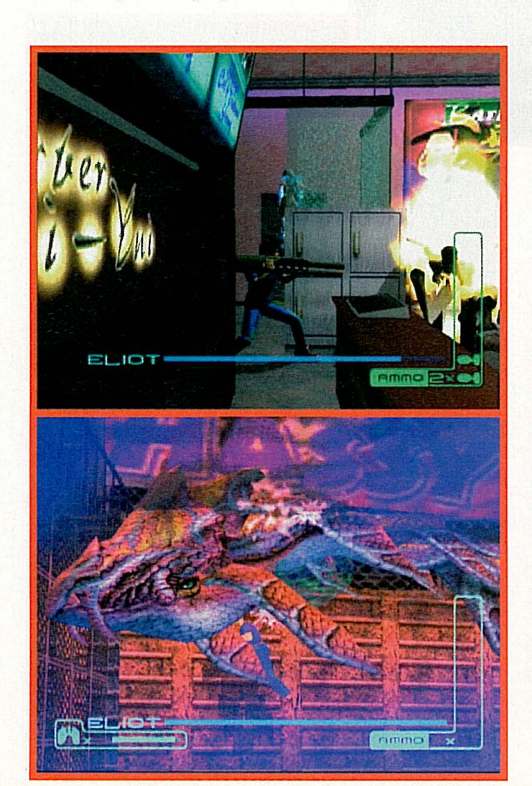








Por mucha constancia que tengamos del potencial de DREAMCAST, todavía no dejamos de sorprendernos al ver cosas como el jeep de la pantalla superior. ¿Imagináis un juego de coches con ese detalle?



Un gran Staff

Tal y como hemos adelantado, para la elaboración de BLUE STINGER, CLIMAX ha contado con algunos nombres de peso dentro de la industria cinematográfica de Hollywood. Sin ir más lejos, el diseño de las criaturas que pululan por la isla ha corrido a cargo de Robert Short, responsable de los efectos especiales de BITELCHUS y COCOON EL RETORNO (donde incluso hacía sus pinitos como actor). Por otra parte, los *storyboards* del juego han sido realizados por Pete Von Sholley, responsable a su vez de los de MARS ATTACKS! o LA MASCARA. Ambos no son muy conocidos por el gran público, pero son una garantía de que CLIMAX va a hacer algo muy grande...







Climax Landers

CLIMAX ■ RPG

La saga STALKER (LANDSTALKER, LADYSTALKER, DARKSAVIOR) alcanza un nuevo capítulo de la mano de los creadores de las anteriores entregas. sin fecha de lanzamiento todavía, lo único que podemos hacer es ver estas pantallas y soñar con lo que se avecina...

Si en el caso de BLUE STINGER la fecha de su comercialización ha pasado del 3 de Diciembre al 14 de Marzo, el otro gran título de CLIMAX para ***DREAMCAST*** no llega ni a tener fecha de lanzamiento. Inicialmente se habló del mes de Enero, pero todo apunta a Marzo o incluso más tarde. Como indica claramente su nombre, **CLIMAX LANDERS** compone un nuevo capítulo dentro de la saga LANDER. Incluso podemos encontrar entre los protagonistas a Ryle, el personaje central del LANDSTALKER de ***MD*** o Lady, estrella del menos conocido LADYSTALKER de ***SUPER FAMICOM***. Entre los detalles más sobresalientes con los que contará **CLIMAX LANDERS** está la posibilidad de guardar en la *Visual Memory* las habilidades y ataques especiales de cada monstruo eliminado o el hecho de que cada partida cuente con mazmorras diferentes. De esta forma, el jugador jamás atravesará dos iguales ni encontrará a los mismos enemigos. En cuanto a materia gráfica, estas pantallas son el mejor testimonio de que con la llegada de ***DREAMCAST*** el género *RPG* llegará a cotas jamás alcanzadas en videojuego alguno.

NEMESIS









"UNA VEZ QUE TE HAS COMIDO A UNO, QUERRAS COMERTE EL PLANETA ENTERO."











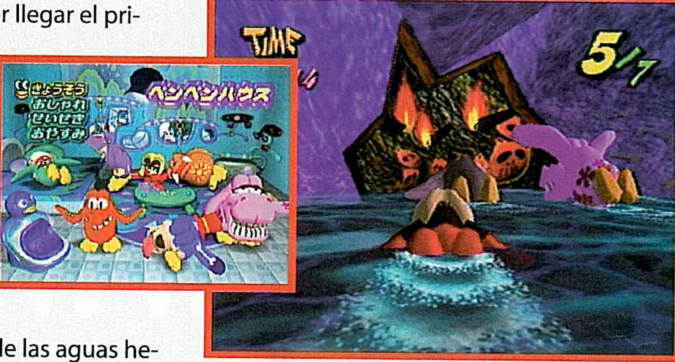
Pen Pen Triicelon

GENERAL ENT. ■ CARRERAS

Tras este curioso juego de palabras como nombre se esconde uno de los juegos de carreras más divertidos, coloristas y mejor acabados que hemos tenido la oportunidad de ver jamás. Corre, nada y deslízate (de ahí lo de «Triathlon») a lo largo de los 4 desternillantes circuitos de PEN PEN TRIICELON.

Al igual que ocurrió con MARIO KART en *NINTENDO 64*, **PEN PEN** es el primer juego de carreras que tenemos la oportunidad de disfrutar en *DREAMCAST* y, como podéis comprobar por las pantallas, su planteamiento y sistema de juego lo convierten en un divertido y jocoso programa adaptado a todo tipo de gustos y edades. A lo largo de cada circuito deberemos esforzarnos por llegar el primero en los tres tipos diferentes de terreno, los cuales deberemos atravesar andando normalmente por las zonas con obstáculos, deslizándonos como los pingüinos por los terrenos resbaladizos o buceando a gran velocidad a través de las aguas heladas. Inicialmente dispondremos de 4 circuitos diferentes y tres niveles de dificultad en cada uno. Eligiendo el nivel difícil, se le añadirá un nuevo tramo al circuito, haciéndolo más complicado. Cada personaje seleccionable posee unas definidas características que lo hacen más resistente a los golpes o más rápido en alguno de los tres entornos del juego. **PEN PEN TRIICELON** es el MARIO KART de *DREAMCAST* en Japón.

DOC









La victoria

Nuestra clasificación como primero en las carreras no sólo nos traerá la gloria, el primer puesto y algún que otro descorche de botellas (aprovechando las fechas navideñas), además, al ocupar el cajón más alto del podio, arrebataremos un objeto a alguno de nuestros contrincantes. Todos los dispares *items* que vayamos recogiendo, tales como un sombrero de copa, un piolet, un casco de obrero, unos zapatos rojos de tacón, etc., podremos equiparlos en nuestro personaje para hacerle aumentar en velocidad, resistencia, etc. Aún no sabemos qué objeto sirve para qué función, pero la verdad, resulta divertido observar los andares amanerados de un cruce entre perro estrábico y pingüino con unos zapatitos de color rojo.

Godzilla Generations

SEGA ■ SIMULADOR DE MONSTRUO

el estreno del film de R. EMMERICH ha vuelto a poner de actualidad en occidente al monstruo cinematográfico por antonomasia (con el permiso de KING KONG y DOC). pero en JAPON GODZILLA jamás ha sido olvidado. Buena prueba de ello es GODZILLA GENERATIONS, un juego-homenaje en el que se recogen sus cinco reencarnaciones.



Aunque cuenta con seguidores en todo el mundo, Godzilla puede considerarse un fenómeno exclusivamente japonés. La adoración del publico nipón por este destructivo dinosaurio de goma (patente en películas, muñecos, videojuegos, mangas, anuncios de TV…) ha sido la principal razón que ha llevado a SEGA a convertir a Godzilla en protagonista de uno de los primeros títulos de ***Dreamcast***. Puesto a la venta el mismo día que la consola, el 27 de Noviembre, y programado por GENERAL ENT. (los mismos que han hecho Pen Pen Triicelon) **Godzilla Generations** recoge las cinco reencarnaciones de la mítica creación de la TOHO. Desde el Godzilla original de 1954 de Japon bajo el terror del monstruo hasta la adaptación USA del 98 (con el nuevo diseño de **Patrick Tatopoulos**), **Generations** permite seleccionar un Godzilla (al principio sólo se puede elegir a dos, aunque luego se puede acceder a los demás) y con él destruir cinco ciudades de la geografía japonesa a la usanza Rampage, todas ellas con sus monumentos y edificios emblemáticos. Esto da como resultado once fases (una cifra muy corta) de puro caos y destrucción, en un entorno tridimensional ciertamente cuidado. A pesar de que los torpes movimientos del protagonista logren exasperarnos y la acción no sea precisamente trepidante, **Godzilla Generations** llega a ser divertido, aunque se esperaba mucho más. Por cierto, ya nos han confirmado que no saldrá en **España**.

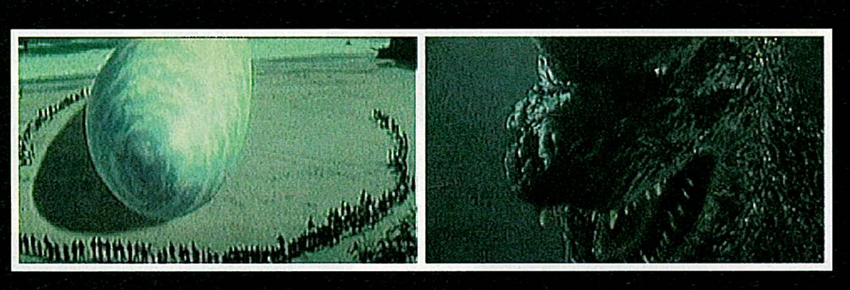
NEMESIS





A la izquierda vemos a Mechagodzilla en plena labor destructora. Arriba tenéis uno de los submenús del modo Atsumete Colosseum, con una versión deformed de Mothra en pantalla.

Para cinéfilos



Los amantes del *Kaiju Eiga* (término japonés que significa película de monstruos) pueden deleitarse con una recopilación de los *trailers* originales de las 16 películas protagonizadas por esta entrañable criatura de goma, rodadas entre 1962 y 1995. Enmarcadas en la opción *Generations Theatre* y con una excepcional calidad de vídeo, configuran un documento imprescindible no sólo para los fanáticos del género, sino para todos los cinéfilos.

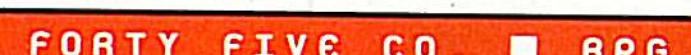


especial

Dreamcast™

July





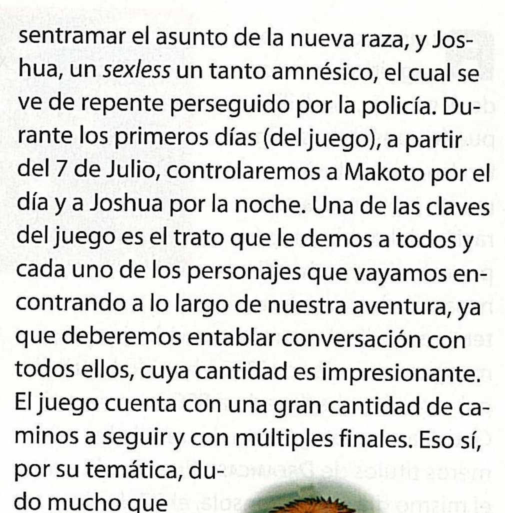
FORTY FIVE CO. ■ RPG

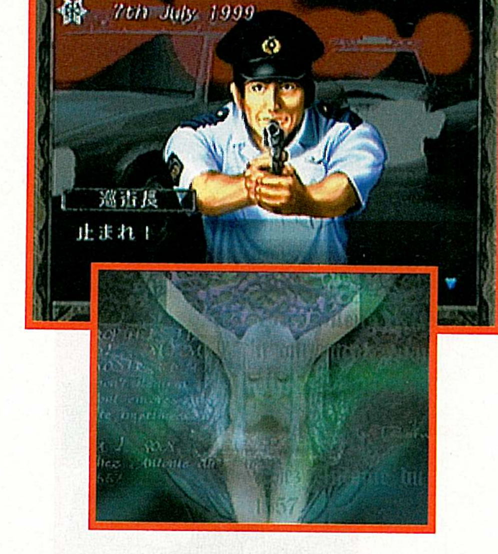
Junto a los géneros más típicos como la lucha o las carreras, FORTY FIVE ha intentado generalizar el estilo de juego de DREAMCAST con JULY, una aventura/RPG de temática catastrófica. Para ello, nada mejor que apoyarse en una de las profecías de NOSTRADAMUS, la que habla del séptimo mes de 1999, el fin del mundo.





Partiendo de una de las profecías de **Nostradamus**, la cual sentencia el mes de Julio de 1999 como la fecha exacta del apocalipsis o fin del mundo, FORTY FIVE ha creado un extraño *RPG* muy al estilo KING OF FIGHTERS KYO, con un tratamiento gráfico realmente exquisito. Al llegar el séptimo mes del 99, un extraño acontecimiento azota a la humanidad: una nueva raza de seres inmortales y aspecto humano, conocida vulgarmente como *Sexless*, debido que no pertenecen ni al género masculino ni al femenino, hace aparición paralelamente a la raza humana. Durante el juego, tomaremos control sobre dos personajes: Makoto, un ser humano que lucha por desentramar el asunto de la nueva raza, y Joshua, un *sexless* un tanto amnésico, el cual se ve de repente perseguido por la policía. Durante los primeros días (del juego), a partir del 7 de Julio, controlaremos a Makoto por el día y a Joshua por la noche. Una de las claves del juego es el trato que le demos a todos y cada uno de los personajes que vayamos encontrando a lo largo de nuestra aventura, ya que deberemos entablar conversación con todos ellos, cuya cantidad es impresionante. El juego cuenta con una gran cantidad de caminos a seguir y con múltiples finales. Eso sí, por su temática, dudo mucho que JULY llegue a ser distribuido en **España**. **DOC**





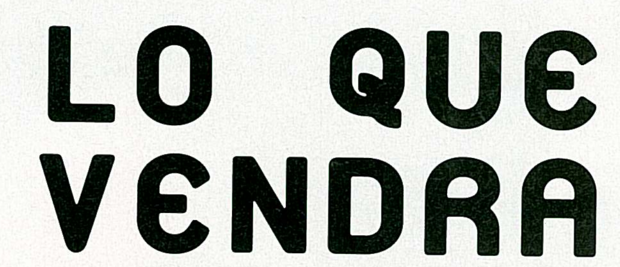






Este mapa es el sistema utilizado por FORTY FIVE para permitirnos el transporte de nuestro personaje por todo el juego.





LO QUE VENDRA

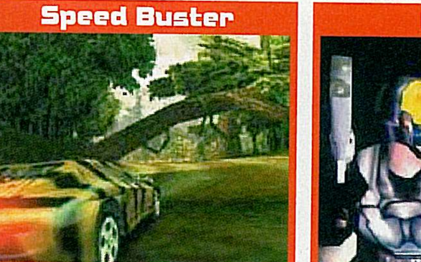


A pesar de no verse arropada el día de su lanzamiento con un gran número de juegos, el futuro de DREAMCAST es cada vez más prometedor si tenemos en cuenta la cantidad de títulos que se preparan para la máquina de SEGA. A continuación os ofrecemos un pequeño avance de los mejores juegos que verán la luz a lo largo de 1999.

Al margen de lo que suceda con BIOHAZARD CODE VERONICA (que podría retrasar su aparición en el mercado hasta finales del 99), este nuevo año traerá un gran número de títulos para ***DREAMCAST***. SPEED BUSTER, de UBI SOFT, es un sorprendente *arcade* de conducción tipo NEED FOR SPEED que llegará la próxima primavera. Por su parte, JALECO ha elegido para su primera incursión en ***DREAMCAST*** un *Survival Horror* en la línea RESIDENT EVIL llamado CARRIER. Y si hablamos de terror, es obligatorio mencionar a D2. WARP y su gurú **Kenji Eno** están dando los últimos toques al juego para que pueda llegar a las tiendas en primavera. Lo último que se sabe de D2 es que combinará el desarrollo 3D de TOMB RAIDER con una vista en primera persona al estilo QUAKE o DOOM. CRI presentará dos títulos: AERO DANCING, un simulador de acrobacias aéreas, y BUGGY HEAT, un prometedor juego de coches que llegará a **Japón** en Marzo. KONAMI tampoco quiere quedarse atrás y lanzará un espectacular simulador aéreo a la usanza ACE COMBAT llamado FLIGHT SHOOTING. NEC, una de las compañías que ha participado en el desarrollo de la máquina, ultima SEVENTH CROSS, un original título donde deberemos criar un microbio hasta que evolucione (con 810.000 variaciones distintas).



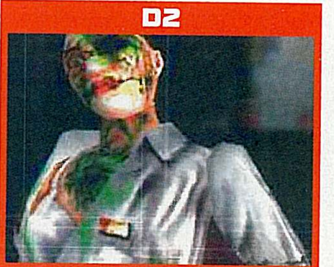
Speed Buster



Carrier



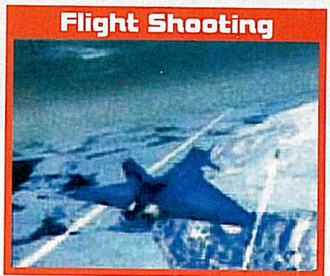
D2



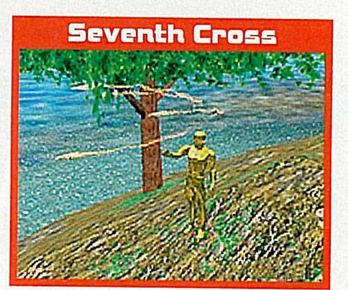
Buggy Heat

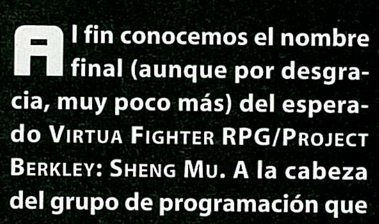


Flight Shooting

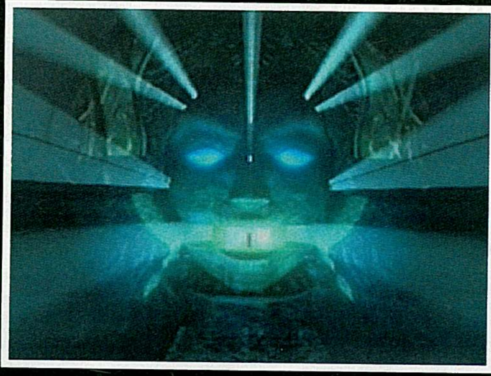


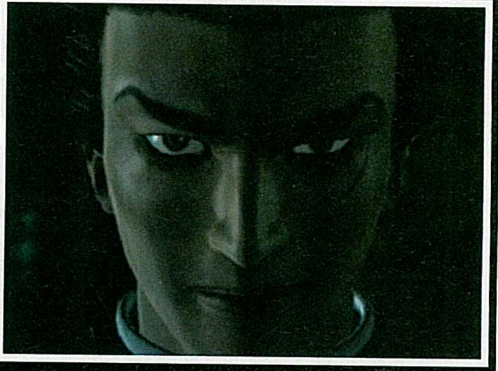
Seventh Cross





Project Berkley





Al fin conocemos el nombre final (aunque por desgracia, muy poco más) del esperado VIRTUA FIGHTER RPG/PROJECT BERKLEY: SHENG MU. A la cabeza del grupo de programación que se encuentra ya ultimando detalles, se encuentra el famoso Yu Suzuki, Vicepresidente Corporativo de SEGA ENTERPRISES LTD. Tres años después del comienzo del proyecto, la gente de SEGA acaba de presentarlo oficialmente, el 20 de Diciembre, en Japón. Todo aquel nipón que haya comprado la versión *DREAMCAST* de VIRTUA FIGHTER 3 TB, encontrará un CD en la misma caja con las primeras imágenes del juego y con una extensa entrevista a Yu Suzuki, el cual habla también de muchos de sus anteriores proyectos (AFTER BURNER, HANG-ON, SPACE HARRIER, POWERDRIFT, etc). La principal característica de SHENG MU es un nuevo concepto de juego denominado FREE (*Full Reactive Eyes Entertainment*) que, según SEGA, se trata de un nuevo género que supera al clásico *RPG*. SHENG MU está ambientado en China, ya que, según Mr. Suzuki, su gran extensión territorial permite la inclusión de hasta 500 personajes con los que interactuar.

yellow flashes



Si quieres conocer las novedades para este año de la compañía japonesa KONAMI, o cómo son los distintos modelos de la nueva consola portátil *NEO GEO POCKET* de SNK, ésta es tu sección: toda la información japonesa extractada en estas líneas.







KONAMI: EMPERADORES DEL VIDEOJUEGO

La veterana compañía nipona cuenta con una experiencia en el mercado del videojuego bastante difícil de superar, gracias a que fueron de los primeros en introducirse en este sector. Tras una visita a **Japón**, es posible conocer el poder que tiene esta compañía en el País del Sol Naciente. No sólo dominan el mercado del videojuego casero, sino que además cuentan con las máquinas recreativas número uno en **Japón** como BEATMANIA 3RD MIX, POP'N'MUSIC o DANCE! DANCE! REVOLUTION (el mes que viene os daremos más pistas acerca de estas máquinas). Además, para apoyar su producto, cuentan con una importante red de tiendas con el sello de KONAMI como bandera. No sólo trabajan para máquinas modernas, como ***PLAYSTATION*** de SONY o ***SATURN*** de SEGA, sino que todavía dedican su atención a consolas como ***SUPER NINTENDO***, o versionan sus mejores juegos para los ordenadores ***PC***.

Todo esto está apoyado por siete diferentes grupos de programación de *software* repartidos por toda la geografía nipona, que son los creadores de los fabulosos juegos que llegan hasta nosotros. Así, **Tokio** es la ciudad más afortunada con tres diferentes grupos: KCE JAPAN, KCE TOKYO y KCE SHINJUKU, este último situado en el centro de entretenimiento de la capital nipona. Tambien se han hecho sitio en otras ciudades, con grupos como KCE OSAKA, KCE KOBE, KCE NAGOYA o KCE SAPPORO. Ellos han sido los creadores de grandes títulos y sagas como DRACULA (aquí llamada CASTLEVANIA) o WINNING ELEVEN (INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER). Con este especial **YELLOW FLASHES** pretendemos enseñaros parte de sus grandes novedades para el 99.
Está claro que, como desgraciadamente viene siendo habitual, no todas estas joyas llegarán a nuestro país, pero de lo que sí estamos seguros es que se trata de los juegos de una de las más poderosas e influyentes compañías en el mundo de las consolas.

A. GREPPI

KCE KOBE

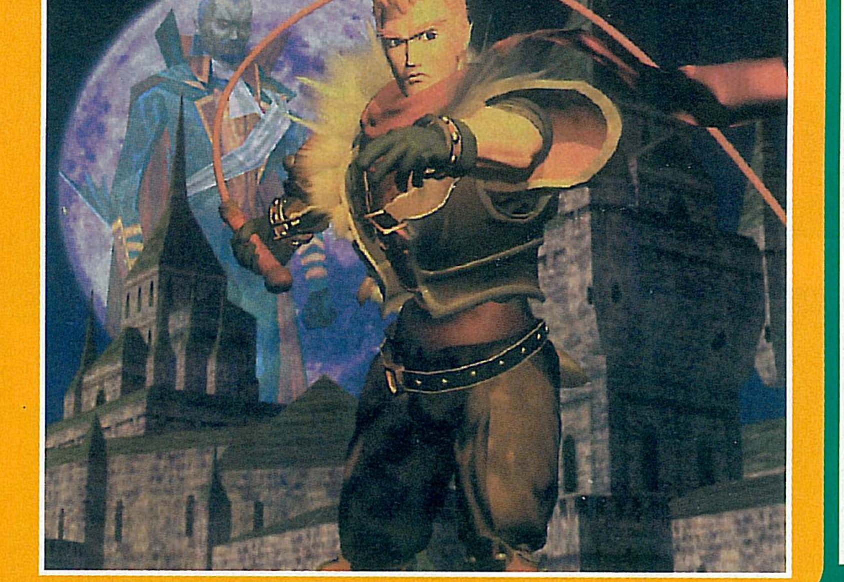
DRACULA N64

El primer CASTLEVANIA de ***NINTENDO 64*** saldrá aproximadamente en **Japón** en Marzo del 1999. Como grandes sorpresas respecto a otras versiones anteriores, encontramos que el personaje ahora es un hombre-lobo, y que los gráficos de los escenarios son completamente en tres dimensiones.



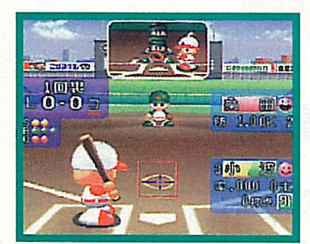


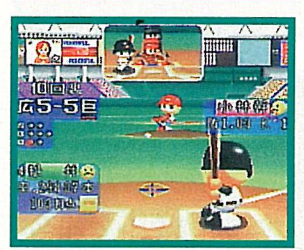




KCE OSAKA

PAWAFURU BASEBALL '98

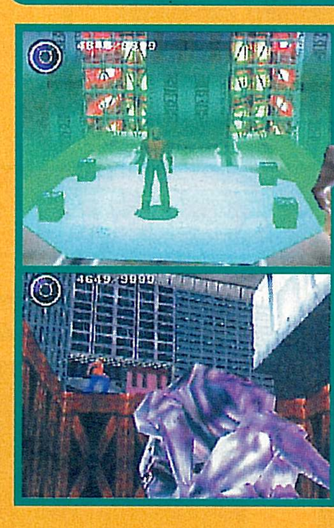


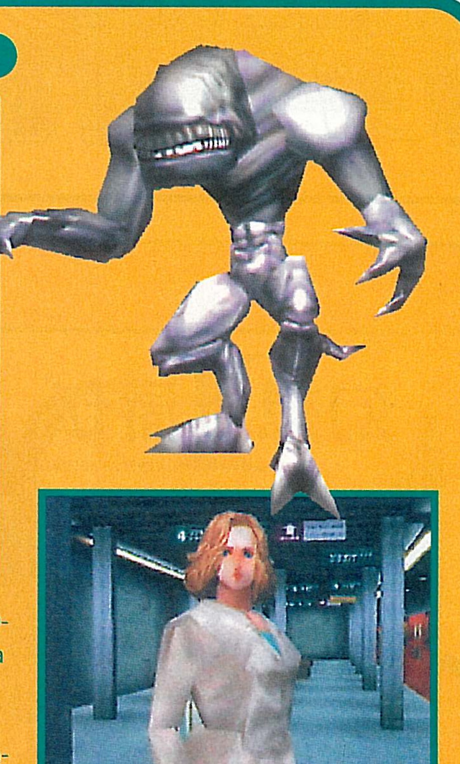


La famosa saga beisbolera de KONAMI ha vuelto a hacer su aparición en tres diferentes consolas: ***PlayStation***, ***Nintendo 64*** y, aunque parezca increíble, ***Super Nintendo***.



HYBRID HEAVEN





La gran sorpresa de KONAMI para ***Nintendo 64*** viene de la mano de la central de **Osaka**, y se trata de un excelente juego de acción combinado con toques de aventura y terror. Gráficamente es de lo mejorcito que hemos podido ver para la consola de NINTENDO, y es que los programadores de KONAMI se han esforzado notablemente para conseguir exprimir al máximo los recursos que ofrece la máquina.
Se prevé que aparezca en **Japón** aproximadamente a finales de Mayo de 1999.

EXCITING BASS





Los juegos de pesca suelen ser bastante aburridos, pero a los japoneses les encantan. Gráficamente Exciting Bass (antes conocido como Bass Angler) es de lo mejorcito que hemos visto del género.

GANBARE GOEMON N64 II





La segunda entrega de Ganbare Goemon para ***Nintendo 64***, sigue siendo un plataformas, pero deja de lado los gráficos 3D para ofrecer un *look* más al estilo de las antiguas entregas de ***SNES***.

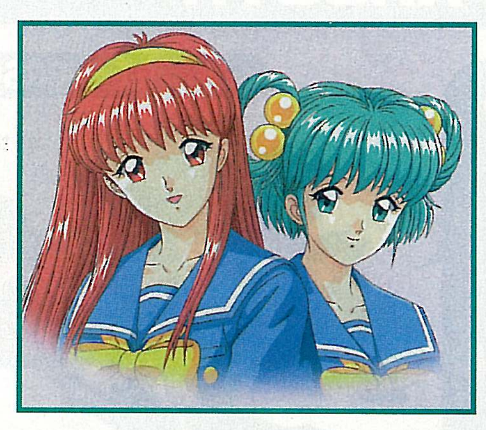


KCE JAPAN

FOREVER WITH YOU VOL.3



La simpar saga con las aventuras de estas enamoradizas jovenzuelas ya llega a su tercera aventura para ***PSX***.



NISUN NANDO

Aunque sus muñecos parezcan de una nueva entrega de Twinbee, este Nisun Nando es un excepcional juego de tablero para ***PSX***, donde debemos conseguir el mayor número de tesoros. Al igual que ocurre con Forever with You 3, tiene pocas posibilidades de llegar a nuestro país, pero os aseguramos que se trata de un título muy entretenido.



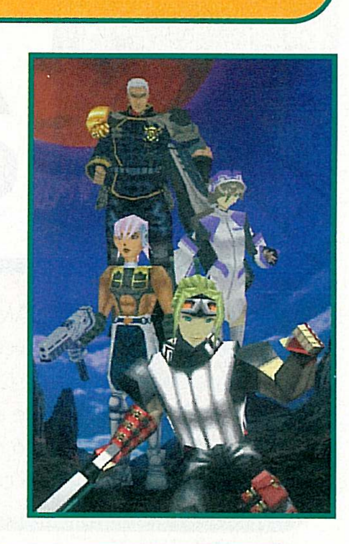
KCE TOKYO



GUNGAGE



Una de las grandes sorpresas de la central de **Tokio** para ***PSX*** es este *arcade* 3D al estilo de títulos como DUKE NUKEM: TIME TO KILL, pero con la diferencia de que el número de polígonos que se mueven en pantalla es bastante superior. Aunque todavía falta tiempo para su lanzamiento, estamos seguros que cuando esté acabado romperá con todo lo conocido.



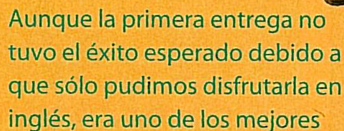
GENSO SUIKODEN II

Aunque la primera entrega no tuvo el éxito esperado debido a que sólo pudimos disfrutarla en inglés, era uno de los mejores juegos de rol para ***PSX*** que podíamos encontrar en las tiendas por aquella época. En esta ocasión no sólo han mejorado los gráficos, sino también el estilo de juego. Esperemos que los señores de KONAMI **España** se decidan a traducirlo esta vez.



SILENT HILL

Este *thriller* para ***PSX*** cuenta con una de las mejores *intros* del mercado, tal y como pudimos comprobar en el pasado **E3** de **Atlanta**. La acción se desarrolla en un futuro no muy lejano.



DANCING BLADE



A pesar de su título, se trata de un juego de tablero con unos gráficos impactantes.



KCE NAGOYA

G. GOEMON PSX ACTION GAME

La segunda entrega de GANBARE GOEMON para ***PSX*** deja de lado el elemento rol de su antecesora y se pasa a la acción pura y dura. Cuenta con los elementos habituales de la saga, pero también con interesantes sorpresas en su desarrollo.



GI HORSE RACE

Los típicos juegos de hípica (llevas el control de tu propia cuadra, de tus caballos y de tus finanzas...), nunca llegarán a nuestro país, no sólo por la diferencia idiomática, sino por lo aburridos que suelen ser en su dinámica. Sin embargo este GI HORSE RACE lo merece.

KCE SAPPORO



WINNING ELEVEN 98-99

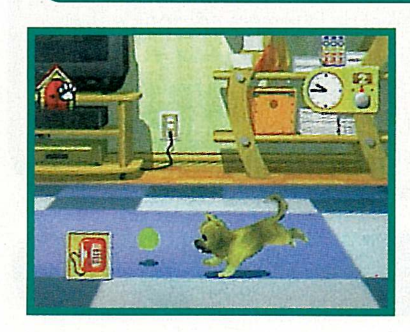
La nueva entrega del juego, aquí conocido como INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, promete ser aún más espectacular que las anteriores. Aunque se prevé que también salga a la calle una versión para ***NINTENDO 64***, las fotos que acompañan a esta reseña son las de la versión de ***PLAYSTATION***.





Los más avispados habréis comprobado que los equipos que aparecen en las mismas son los de la **J-League**. Cuando llegue a nuestro país, seguramente lo hará, como siempre, con selecciones nacionales.
Gráficamente no tiene muchas variaciones respecto a su antecesor (si exceptuamos los menús), pero hay que destacar que las animaciones y movimientos de los jugadores son mejores.

WAN-WAN DIARY



Los usuarios de ***PC*** puede que conozcáis un programa norteamericano llamado DOGZ. En él debemos cuidar a nuestro perro como si de un Tamagotchi se tratase. WAN-WAN DIARY es una evolución para ***PSX*** de ese juego, pero con unos gráficos tridimensionales mucho mejores.

MAGICAL MEDICAL

Este título de MAGICAL MEDICAL, oculta un curioso juego de rol para ***PSX*** combinado con fases tipo puzzle. Sus gráficos no son muy espectaculares, pero la acción es entretenida y los protagonistas bastante simpáticos. No creemos que llegue a **España**, pero es muy curioso.

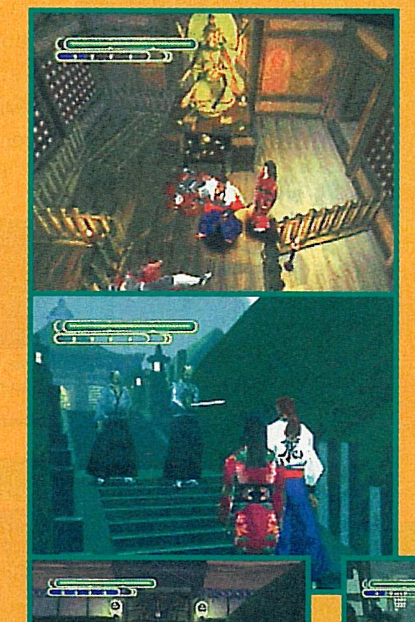


BISHI-BASHI SPECIAL



BISHI-BASHI SPECIAL es la recopilación para ***PLAYSTATION*** de tres divertidas máquinas recreativas de KONAMI que obtuvieron un gran exito en el País del Sol Naciente.
Se trata de VIVA CHAMP, BISHI-BASHI CHAMP y HANDLE CHAMP. Las tres se componían de diversos juegos bastante sencillos. Jugar solo era bastante aburrido, pero en modo multijugador la diversión estaba asegurada.

JAPAN CHAMBALA



Si te gusto BUSHIDO BLADE de SQUARESOFT, te encantará este JAPAN de KONAMI. Está basado en la modalidad *Chambala* de lucha, que la verdad no tenemos ni idea de qué es. Lo que sí sabemos es que se trata de un excelente juego de samurais donde debemos controlar a un completo experto en artes marciales por unos gigantescos mapeados, bastante superiores en calidad a los del juego de SQUARE.
Como podrás comprobar por las pantallas adjuntas, gráficamente cuenta con un elevado número de polígonos, lo que logra una suave animación en tres dimensiones. Las cámaras son automáticas, pero sitúan la acción perfectamente, sin pérdidas de visión ni ángulos muertos, como pasaba en otros juegos de este estilo.





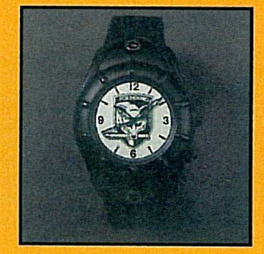
yellow flashes

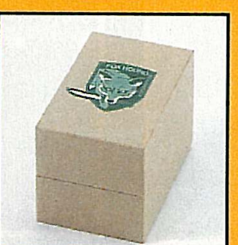


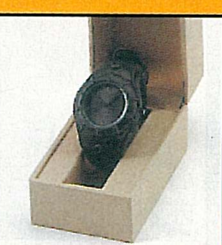
MERCHANDISING







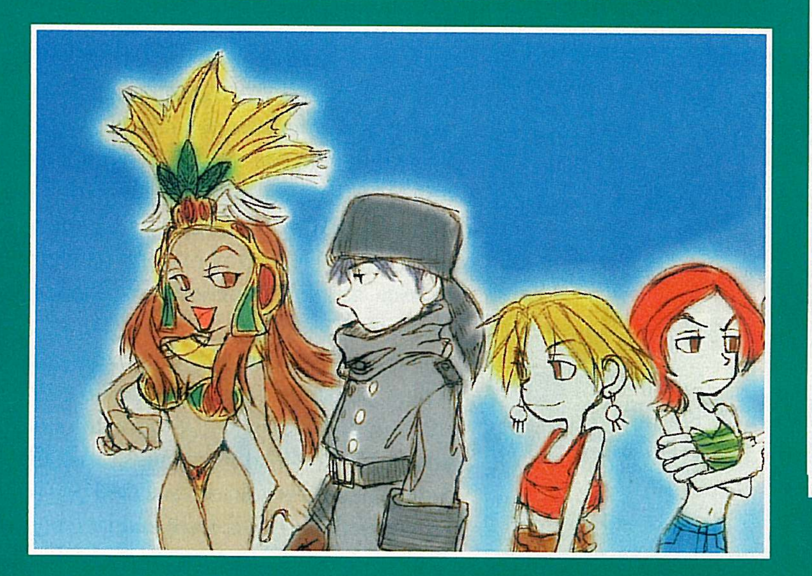




KONAMI apoya sus productos con importantes campañas de *marketing*. Ello implica el lanzamiento de ediciones limitadas de ciertos productos para que los coleccionistas puedan adquirirlos. En este aspecto lo habitual es el lanzamiento de CDs de audio con las bandas sonoras de juegos como METAL GEAR SOLID, DRACULA X o FOREVER WITH YOU. Pero lo más interesante es cuando se deciden a lanzar a la calle mecheros tipo zippo, como el de la tercera edición de BEATMANIA, o el propio reloj de Solid Snake, el protagonista de MG SOLID. Aunque su esfera es negra, por la noche se ilumina mostrando el logo del comando. Cuesta 25.000 yenes en **Japón**.

KCE SHINJUKU

DANCE! DANCE! DANCE!



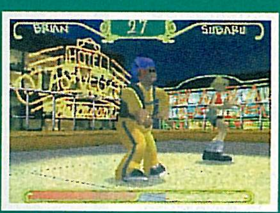
Este DANCE! DANCE! DANCE! es un juego de baile al estilo del BUST A GROOVE de ENIX, pero al que le han incluido unas cuantas e interesantes opciones. La más importante de ellas es que no sólo podremos jugar con las canciones que trae el CD, sino que además podremos utilizar nuestros propios CDs de música.

YU-GI-OH

Este juego para ***GAME BOY*** está basado en un conocido manga de gran éxito en tierras niponas. Para ***GAME BOY*** hemos podido ver también un juego de pesca y uno de fútbol.











El intenso olor de la pólvora.
Los músculos tensos.
El dedo en el gatillo, preparado para reaccionar al más mínimo movimiento.
Los rugidos de fondo que delatan la cercanía del enemigo.

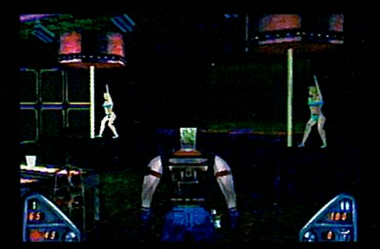
No sabes cuántos aliens vas a encontrar... si doblas la esquina.

Piensas que salvar a la humanidad es un buen rollo.
Piensas que viajar en el tiempo y liquidar aliens no está mal.
Piensas que tienes el mayor arsenal que nadie haya imaginado jamás.

Piensas. Pero es hora de ponerse manos a la obra.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Duke está esperando. ¿Aceptas el desafío?


Presente


La antigua Roma


El lejano Oeste


La Edad Media

Estás avisado. Vigila tu nivel de adrenalina. Controla tu ritmo cardiaco. Y... DOBLA LA ESQUINA.

















NEO GEO POCKET



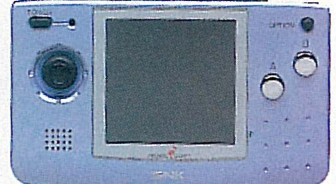
SNK RESURGE DE SUS CENIZAS

Tras largos meses de rumores sobre el aspecto de la nueva portátil de SNK, por fin tenemos en nuestras manos la esperada ***Neo Geo Pocket***. Se trata de la última creación de la dormida compañía de **Osaka**, que a excepción de unos cuantos títulos de ***Neo Geo***, como KOF 98, no tenía nada interesante en el mercado. Tras el lanzamiento oficial de la consola el día 20 de Octubre de 1998, el éxito de la consola ha ido en aumento según nos íbamos acercando a la siempre fructífera temporada navideña.

Aunque su pantalla sólo cuenta con 16 diferentes tonalidades de gris, el procesador central de la máquina es de 16 *bits*, apreciándose sobre todo en la fluidez de movimientos y el gran tamaño de los *sprites*. La pantalla es gigante respecto a otras consolas, aunque ello conlleva que el desgaste de las pilas sea elevado. Es una lástima que el contraste no esté muy conseguido, ya que refleja demasiado la luz externa.
Cuenta con un reloj mundial y, según tu fecha de nacimiento, te ofrece un horóscopo personalizado. Si los juegos están preparados para ello, podrás elegir como idioma tanto el japonés como el inglés.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Procesador: 16 *bits*
- Pantalla: 16 tonalidades de gris.
- Tamaño: 122 mm. x 74 mm. x 26'5 mm.
- Modelos diferentes: 8
- Baterías: 2 x 1'5 v + *Battery Backup*
- Peso sin baterías: 130 gramos
- Precio oficial: 7800 ¥







ACCESORIOS

Neo Geo Pocket ha salido en Japón con tres accesorios oficiales. Encontramos un adaptador de corriente, un cable *link* para conectar diferentes consolas y los cascos estéreo oficiales. El precio oficial es de 1500 ¥ para los dos primeros accesorios, y 1000 ¥ para los cascos de marras.





KING OF FIGHTERS R-1

El rey de esta nueva consola de SNK es, sin duda, King Of Fighters R-1. Por 4500 ¥ podrás disfrutar de toda la magia de luchadores como Kyo Kusanagi, Mai Shiranui y todo el elenco habitual de la clásica saga de lucha de las recreativas.





NEO GEO CLIP'98

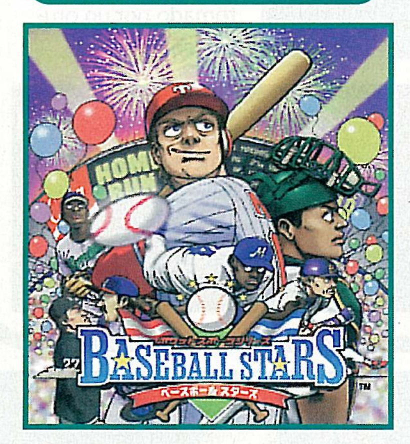




Los aficionados al fútbol quedarán encantados con este difícil juego de SNK. Con un precio oficial de 3.800 ¥, nos permite disfrutar de un sinfín de modos de juego, siendo el más divertido el *Neo Geo Cup*, donde podremos jugar contra diferentes selecciones nacionales.



BASEBALL STARS



*Este juego también ha sido programado por SNK, es un remake de la clásica saga de **Neo Geo** y cuesta 3800 ¥.*

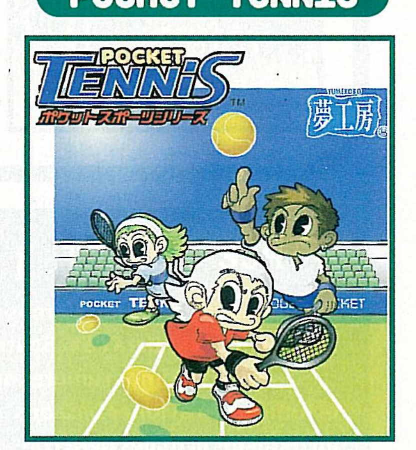


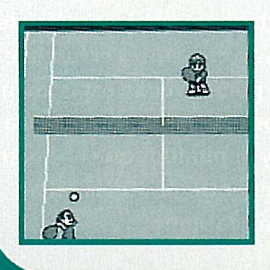
MELON CHAN



*El Tamagotchi de **Neo Geo Pocket** se llama **Melon Chan**. En él debemos dirigir los designios de la vida de una jovenzuela por una ciudad japonesa. Cuesta 3800 ¥ y es de la compañía ADK.*

POCKET TENNIS

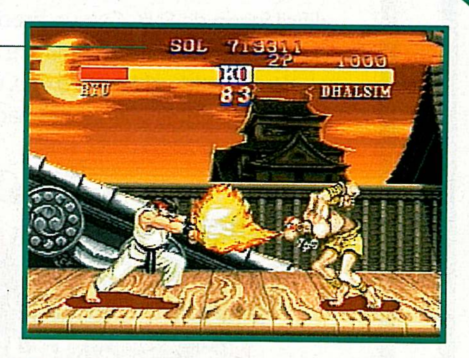




YUMEKOBO también ha realizado un divertido juego de tenis. Por 3800 ¥ no se puede pedir más.

yellow flashes

CAPCOM GENERATION 5



***SuperVersus* permite a dos jugadores enfrentar a luchadores de las tres diferentes versiones de SF. Estamos ante un CD imprescindible para los usuarios de PSX y Saturn.**





El quinto volumen de Capcom Generation, con la recopilación de Street Fighter II, SF II´ Champion Edition y SF II´ Turbo Hyper Fighting, ya está a la venta en **Japón**. Entre sus *extras* podemos encontrar una banda sonora remezclada para cada juego, galerías de ilustraciones y los exclusivos modo *Super Versus* y *Training*.

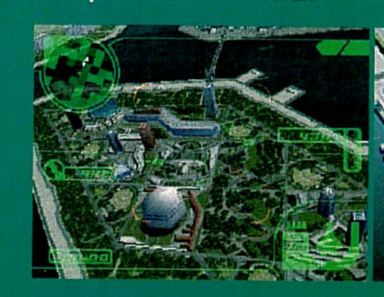






ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

NAMCO está dando los últimos toques a la tercera entrega de la saga Ace Combat para *PSX*. Bautizado como Ace Combat 3 Electrosphere, los últimos rumores apuntan a que se desarrollará en el futuro, con aviones basados en modelos actuales pero con importantes cambios en el sistema de armamento y el fuselaje. Como podéis ver en estas imágenes, los escenarios son más realistas y depurados que en las anteriores entregas. Ojalá salga pronto a la venta.





DANCE, DANCE, DANCE!



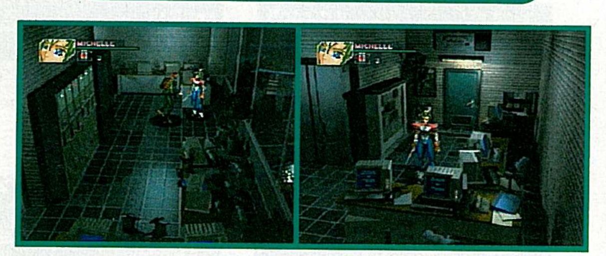


Siguiendo los pasos de ENIX y su Bust a Groove, después de la recreativa Dance, Dance, Revolution, la sucursal de KONAMI situada en **Shinjuku** ha sido la encargada de crear una versión paralela a la ***Coin-Op*** que tan sólo comparte con ella su género, el de simulador de baile.



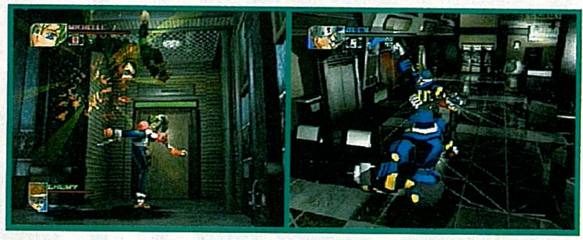


HARD EDGE





SUNSOFT se lanza a la aventura al estilo Resident Evil con este Hard Edge. Nuestro objetivo como policía es liberar un edificio tomado por un grupo terrorista.




LLEGA F-ZERO X PARA 4 JUGADORES.
TE LO VAS A PASAR COMO DIOS.
F-ZERO X
BIENAVENTURADOS LOS QUE GOZAN DE LA DIVERSIÓN SIN LÍMITES, PORQUE DE ELLOS SERA EL REINO DE LOS JUEGOS.
NINTENDO64
www.nintendo.es
E X C L U S I V O P A R A N I N T E N D O 64

made in japan

Como cada tres de Diciembre desde que PLAYSTATION vio la luz del día en 1994, y exceptuando el pasado año, la saga automovilística de NAMCO ha visto aumentado su número con una nueva entrega, el esperado RIDGE RACER TYPE 4. Aquí tenéis un gran avance de lo que será toda una realidad en España dentro de muy poco tiempo.

La intro de RIDGE RACER TYPE 4 es posiblemente la mejor que hemos visto hasta ahora en PLAYSTATION. A la asombrosa animación y realismo se le une una composición magistral.

RIDGE RACER TY



En esta nueva entrega del fenómeno automovilístico de NAMCO también podremos elegir entre dos vistas, una interior y otra exterior.

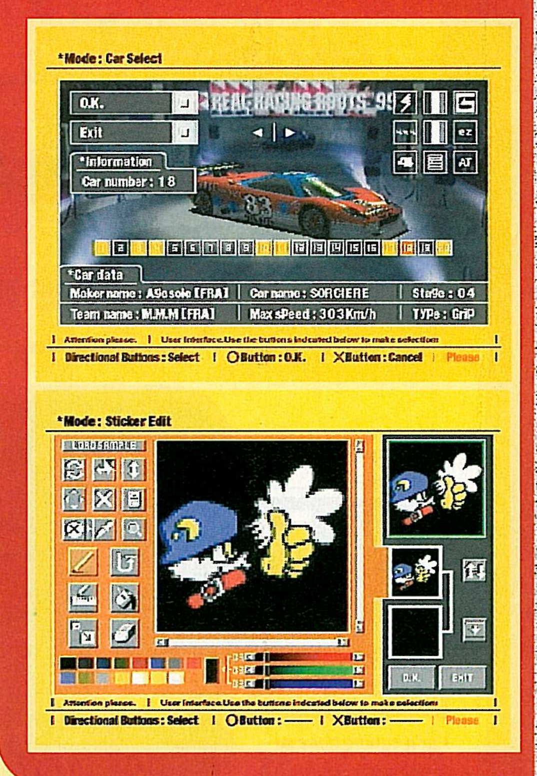
Y aunque no es muy habitual que me anime a comentar un juego de conducción, no he querido perder la oportunidad de acercarme de nuevo a una de mis sagas favoritas y todo un símbolo de la factoría NAMCO, que ha acompañado y acompañará siempre a la gran máquina de SONY. El primer RIDGE RACER (1994) se encargó de elevar el listón de calidad a lo más alto, aprovechando al límite la máquina en aquellos momentos, y acercándose a la versión recreativa como jamás pudo nadie imaginar. R.R. REVOLUTION (1995) fue la confirmación y un paso más en la escala técnica evolutiva de PLAYSTATION, aunque se echaban en falta algunas novedades. RAGE RACER (1996) su-

SUPER Information

FORMATO	2CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO

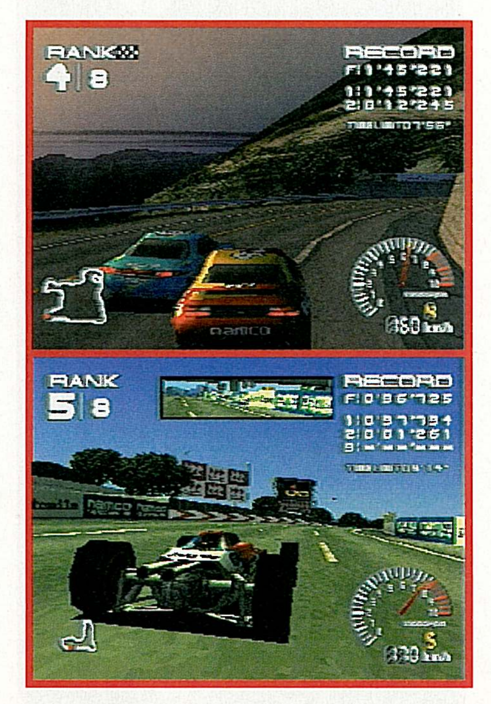


Garaje. Aquí se encuentran todos los coches que hayamos obtenido con nuestras victorias en el *Grand Prix* y el *Extra Trials*. A primera vista sólo aparecerán ochos vehículos, pero si seleccionamos un coche podremos sustituirlo por cualquiera de nuestro catálogo. El número total de coches asciende a 320. Podremos elegir entre 16 colores para personalizarlo, así como decorarle con distintivos de NAMCO o creados por nosotros.

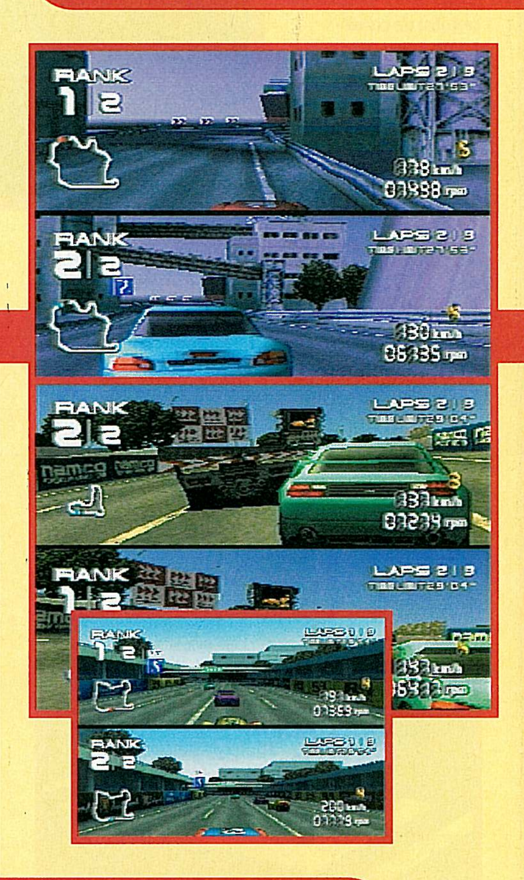


PlayStation

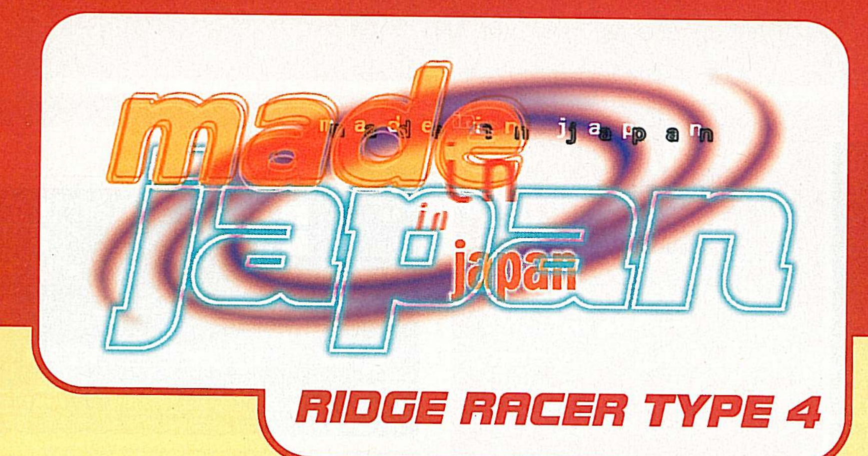
YPE 4



puso el gran salto de NAMCO a un desarrollo más elaborado y duradero que rozó la perfección técnica, y que ampliaba los horizontes de la saga. Ahora le toca el turno al cuarto capítulo, que además viene avalado por la aparición simultánea del mando *JogCon*, y os puedo adelantar que es el juego de conducción que mejor ha sabido transmitir la sensación de velocidad y de urgencia, como dije hace tiempo, de todos los que he probado. Olvidaos de los mejores juegos de coches del momento (GRAN TURISMO, COLIN MCRAE o TOCA 2), porque **RRT4** es algo diferente, una reconfortante sensación de vértigo y emoción que te traslada por los complejos entramados técnicos y audiovisuales que sólo NAMCO es capaz de ofrecer. Circuitos imaginarios, coches que no existen, campeonatos inventados... El hechizante surrealismo de NAMCO elevado a la máxima potencia en un universo creado por y para el juego. Con circuitos bautizados con nombres como Phantomile (Klonoa), Helter Skelter, Out of the Blue o Shooting Hoops, por citar algunos, o equipos como Pac Racing Club, Racing Team Solvalou, RC Micro Mouse Mappy o Dig Racing Team. Todo lo que encierra **RRT4** es puro NAMCO, y eso significa la más alta calidad en todos sus apartados. Todo comienza con una *intro* de esas que dejan huella y una de las más brillantes de ***PLAYSTATION***, protagonizada por el nuevo estandarte femenino de NAMCO para la saga, Reiko Nagase, una estilizada jovencita virtual de



2 Player. Por fin un RIDGE RACER cuenta con un modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. Para estos duelos podemos elegir entre los coches preseleccionados o cargar nuestros bólidos favoritos desde una tarjeta de memoria.

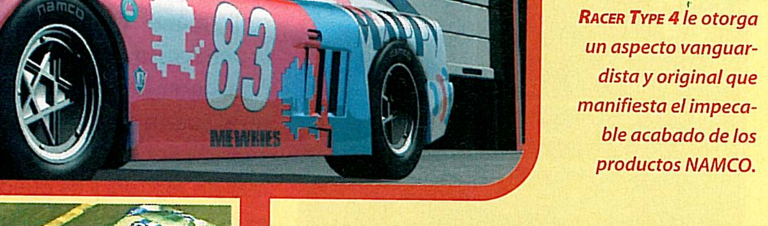


RIDGE RACER TYPE 4

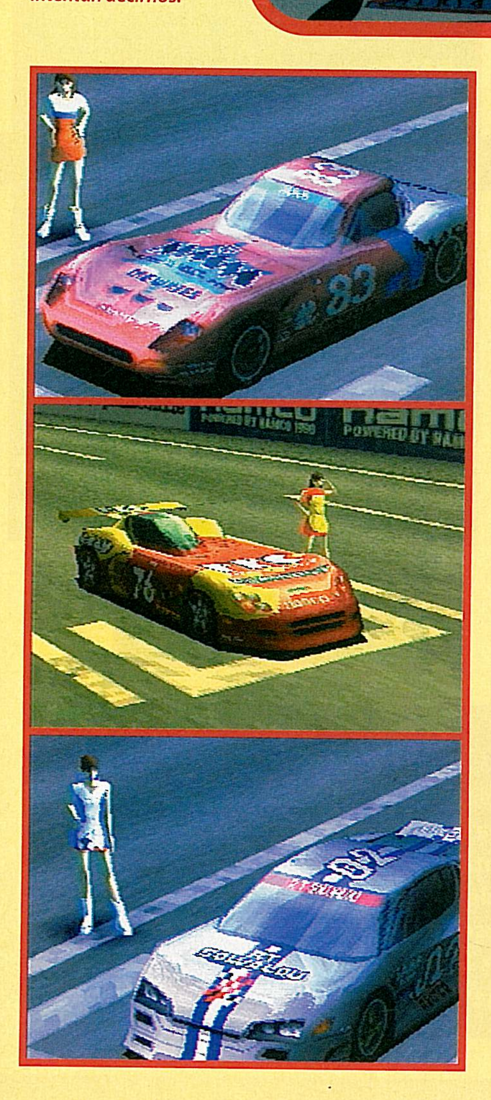


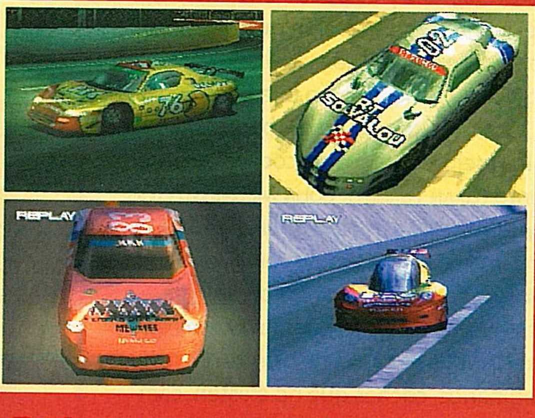


Cada equipo tiene su propio manager, que seguirá de cerca nuestros pasos por el modo Grand Prix. Nos morimos de ganas por averiguar lo que intentan decirnos.

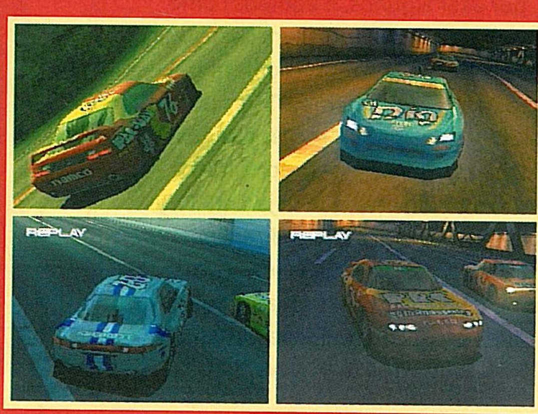


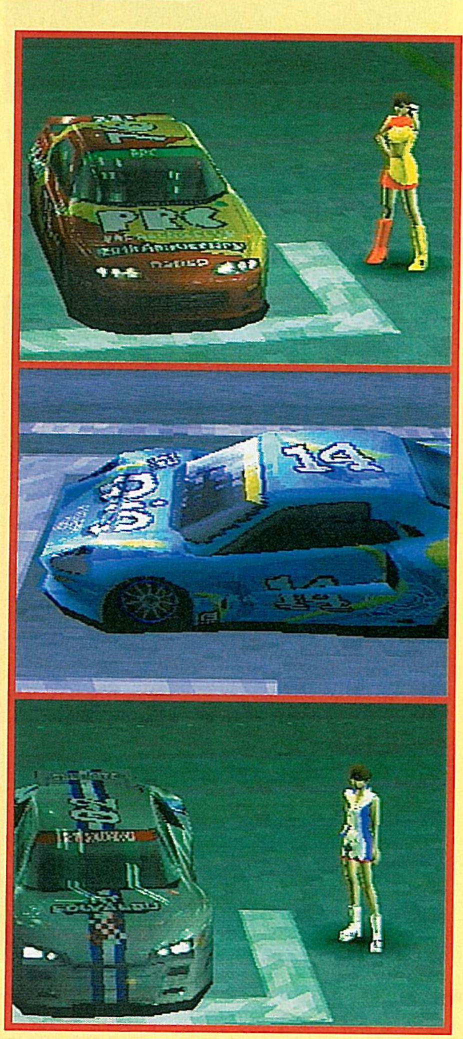
La estética de todos los menús de **Ridge Racer Type 4** le otorga un aspecto vanguardista y original que manifiesta el impecable acabado de los productos NAMCO.





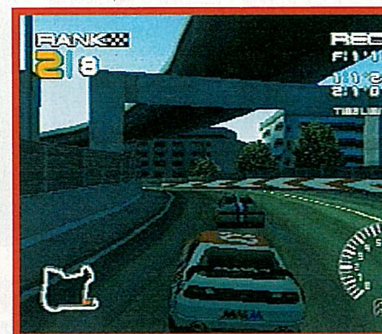
Replays. Al final de cada carrera se nos ofrecerá un completo Replay con infinidad de cámaras y perspectivas. La gran calidad gráfica de **Ridge Racer Type 4** se pone de manifiesto aún más en estas espectaculares secuencias, que nos obligarán a permanecer atentos a la pantalla durante varios minutos. Los magníficos juegos de luces también serán los protagonistas de estas bellas repeticiones





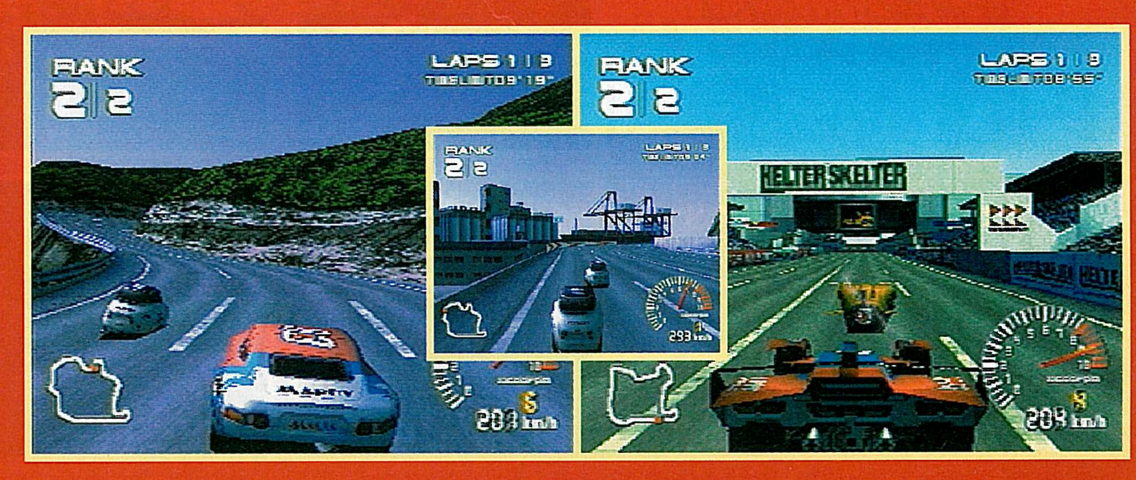
gran belleza que se encarga de dar la salida en todos los campeonatos de RIDGE RACER. La animación es prodigiosa, así como la música que acompaña a esta inolvidable sucesión de imágenes. Después vendrá un gigantesco menú (detrás de un gran menú hay un gran juego) con los modos habituales y otras sorpresas más. La opción *Grand Prix* nos permitirá disputar el prestigioso *Real Racing Roots'99*, dividido en cuatro mangas que hacen un total de ocho pruebas de dificultad creciente. También podremos disputar el *Time Attack* o el *Vs Battle* con dos jugadores a pantalla partida, una de las mayores y más esperadas novedades de la saga. Otras opciones interesantes son los *Extra Trials*, pruebas de velocidad que surgirán al completar el modo *Grand Prix*, y *Garage*, donde tendremos guardados nuestros coches favoritos, que se nos irán otorgando tras ganar campeonatos. Así es **RRT4** a primera vista. Nuestra habilidad determinará el conseguir mejores o peores coches que añadir al garaje, y esto dependerá de cómo quedéis situados en el modo *Grand Prix*. Si os limitáis a traspasar la meta en las condiciones mínimas exigidas en las dos primeras mangas, recibiréis tan sólo ampliaciones en la potencia de vuestro vehículo, pero si por el contrario lucháis por el primer puesto, coches de gran belleza y singular aspecto pasarán a ser vuestros. La cantidad total de vehículos que podreís conseguir en **RRT4** asciende a 320, aunque realmente sean 80 y su número se vea cuatriplicado por la existencia de cuatro equipos con distintivos, colores y logotipos diferentes. Tras estas explicaciones argumentales quiero insistir en la tremenda calidad técnica, plástica y jugable del juego. Los escenarios han sido dotados de una luminosidad increiblemente real que afectará a todos los elementos del circuito, tanto pasivos como activos, dotándolos de un sensacional juego de luces y sombras que nos harán creer que estamos ante un paisaje real bañado por el tenue sol del anochecer o invadido por las luces nocturnas de una gran ciudad. Las texturas son más sólidas y realistas que nunca, sin apenas deformación y las carrocerías de los coches gozan del famoso efecto de doble textura que hiciera famoso GT.





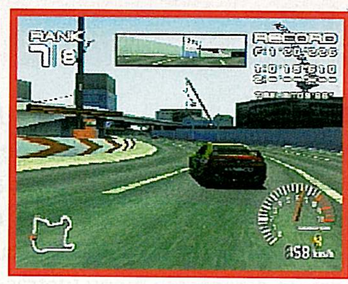


Extra Trials. Cuando completemos el modo *Grand Prix* se activará el modo *Extra Trials*. Esta modalidad nos enfrentará a curiosos y veloces vehículos, que superan con holgura los 300 kilómetros por hora, en pos de la primera posición al final de la carrera. Si somos capaces de vencer a estos vehículos, nos hará falta competir con un coche muy rápido, se sumarán a nuestro catálogo de adquisiciones y podremos utilizarlos en el modo *Time Attack* o en el *VS Battle*.









RIDGE RACER TYPE 4



Este es el impresionante aspecto que presenta el nuevo mando de NAMCO llamado JogCon, y que ha salido a la venta en ***Japón*** *en un pack opcional junto al juego. Es casi seguro que en Abril lo podamos tener en* ***España*** *junto a* ***Ridge Racer Type 4.***

La sensación de velocidad será razonable en los primeros circuitos y asombrosa cuando consigamos automóviles más potentes, convirtiendo cada carrera en una sucesión de reflejos, concentración y dominio que nos obligará a conocer el circuito a la perfección para alcanzar el ansiado primer puesto en la meta. Todo esto se ve complementado con una banda sonora perfecta para este juego, independientemente del tipo de música que te guste. Todo esto y mucho más (es compatible con la curiosa ***Pocket Station***) hacen que sea muy difícil despegarse de este **RRT4** y de su potente magnetismo, porque la posibilidad de conseguir cientos de vehículos y sus cuatro niveles de dificultad nos obligarán a surcar sus maravillosos territorios una y mil veces sin importarnos lo que suceda a nuestro alrededor. Y si encima tenemos la oportunidad de jugar con el *JogCon,* la experiencia será completa, sincronizando a la perfección el virtuosismo hecho videojuego con un periférico de la más alta tecnología. La física y la química. El *JogCon* ha nacido para **RRT4** y viceversa. NAMCO ha vuelto a demostrar que es quien mejor conoce y desarrolla el potencial técnico y lúdico de ***PlayStation***, y nos ofrece el juego de coches más brillante y prometedor de la temporada. S.C.E. **España** nos ha confirmado que aterrizará en Abril en nuestro país. **THE ELF**



El segundo disco...

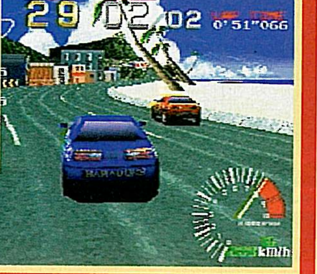
que acompaña a Ridge Racer Type 4 en Japón incluye un gran número de sorpresas. La más llamativa es el modo *Time Trial* del primer Ridge Racer a 60 *frames* y alta resolución (*High Spec Version*) con todos los circuitos y secretos. También encontraremos la versión normal (30 *frames* y baja resolución), la historia de los cuatro capítulos y un completo catálogo de NAMCO con avances y algunas *demos* jugables.



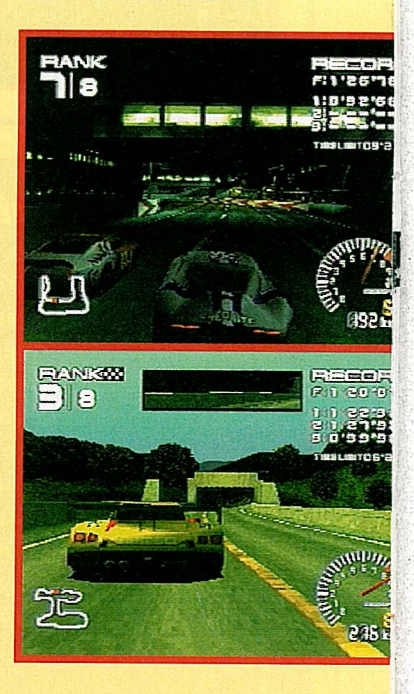
En este catálogo encontraremos información y demos jugables de algunos de los juegos más populares y novedosos de NAMCO.












PlayStation. Son muchos y todos legítimos.
DUAL SHOCK
ANALOG JOYSTICK
RATÓN
neGcon
ASCII PAD
ASCII STICK
NAMCO ARCADE STICK
G-CON 45
MEMORY CARD
LINK CABLE
EURO AV CABLE
MULTI TAP
ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA
PORTA CD'S
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com





Después de casi dos años desde la primera aparición de los nocturnos componentes de DARKSTALKERS en PLAYSTATION, CAPCOM los invoca de nuevo en lo que posiblemente se trate del mejor *beat'em-up* bidimensional de cuantos han aparecido en los 32 *bits* de SONY. Si creías que PLAYSTATION resultaba demasiado pobre en cuanto a potencial 2D, CAPCOM te hará cambiar de idea en pocos segundos gracias a esta maravilla llamada **VAMPIRE SAVIOR**. Sólo nos queda esperar que STREET FIGHTER ALPHA 3 resulte igual de impresionante.





PlayStation

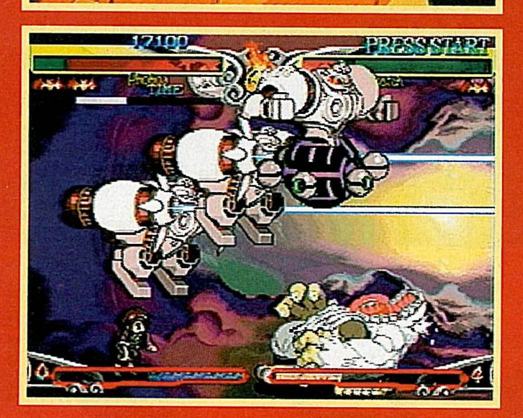
VAMPIRE S

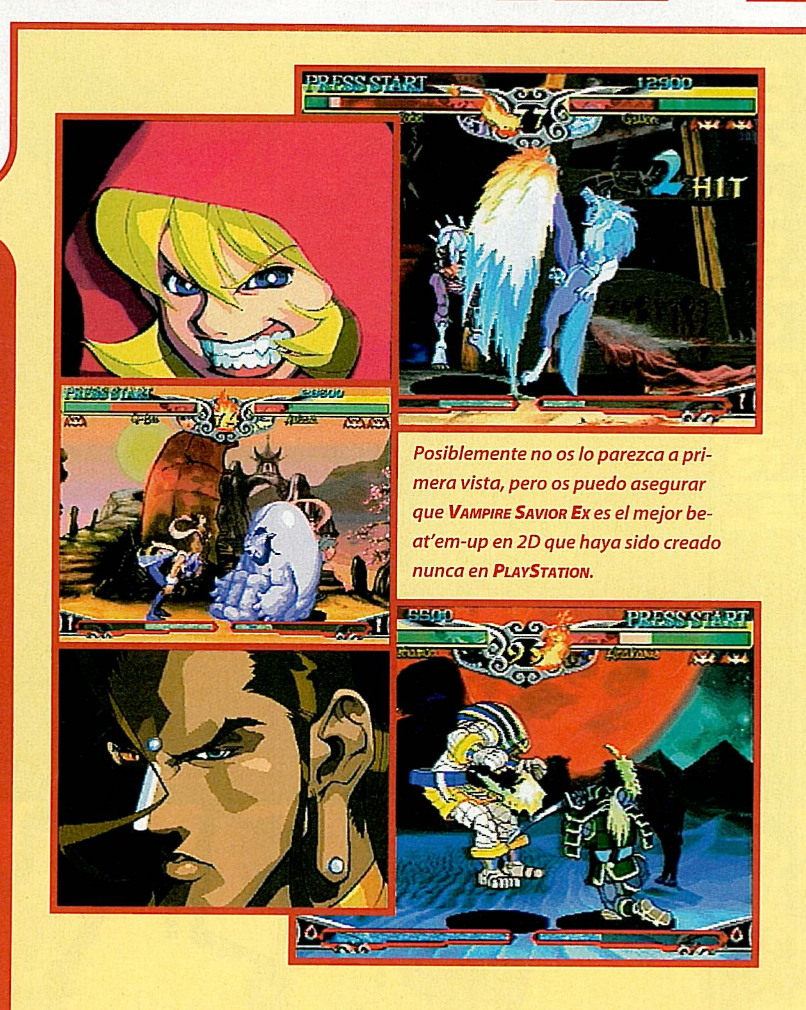
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

Muchas más sorpresas

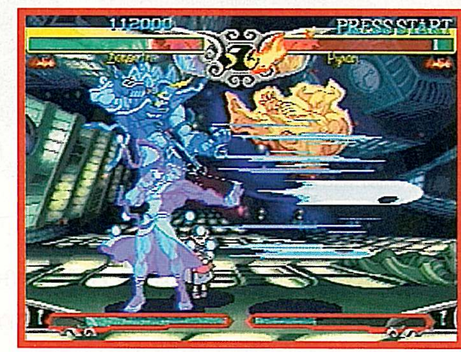
Por si el nuevo modo *Original Character* y las nuevas opciones de juego fueran poco, CAPCOM nos ha querido obsequiar con muchos más *extras*. Por ejemplo nuevas *intros*, cuyas pantallas podéis ver a la derecha, y la inclusión, al igual que en la versión SATURN, de Pyron, Huitzil (o Phobos) y Donovan, el intrépido cazador de vampiros. Además, si somos lo suficientemente hábiles, al terminar el juego seremos obsequiados con decenas de increíbles ilustraciones incluidas en un nuevo menú llamado *Gallery*.



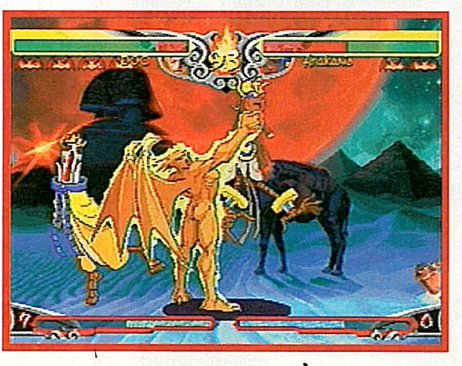


Posiblemente no os lo parezca a primera vista, pero os puedo asegurar que VAMPIRE SAVIOR EX es el mejor beat'em-up en 2D que haya sido creado nunca en PLAYSTATION.

Al fin CAPCOM demuestra su habilidad explotando al límite el *hardware* de **PLAYSTATION**, cosa que nunca había hecho, creando esta maravilla titulada **VAMPIRE SAVIOR EX**. Si os hablo de cargas de aproximadamente 4 segundos entre combate y combate, personajes y modos nuevos, varios *extras* y una animación mínimamente mermada en cuanto a *frames* se refiere, lo primero que se os pasará por la cabeza es una conversión para **SATURN** de alguna recreativa de CAPCOM. Todas las características coinciden con VAMPIRE SAVIOR excepto la consola, que en este caso es **PLAYSTATION** y no **SATURN**. Además de poseer todas y cada una de las opciones y personajes de la magistral conversión de **SATURN** (gracias al cartucho de *RAM*, por supuesto), CAPCOM ha incluido en esta versión para la consola de SONY nuevas opciones, como el modo *Original Character* (explicado en estas mismas páginas), o el menú *DX* (en el que podremos activar un doble salto al más puro estilo WORLD HEROES o PSYLOCKE/CAPTAIN AMERICA de MARVEL SUPERHEROES) y el sorprendente *DX Cancel*, con el que nuestros *Guard Reversals* resultarán mucho más devastadores e impresionantes. También contaremos con el menú *EX*, en el que podremos ajustar aspectos como el número de especiales de cada personaje, o la banda sonora que queremos escuchar, pudiendo elegir entre las músicas de los tres juegos de la saga DARKSTALKERS y ver los finales de todos los luchadores. Esperemos que SF ALPHA 3 sea tan bueno como esta maravilla llamada **VAMPIRE SAVIOR EX**. DOC







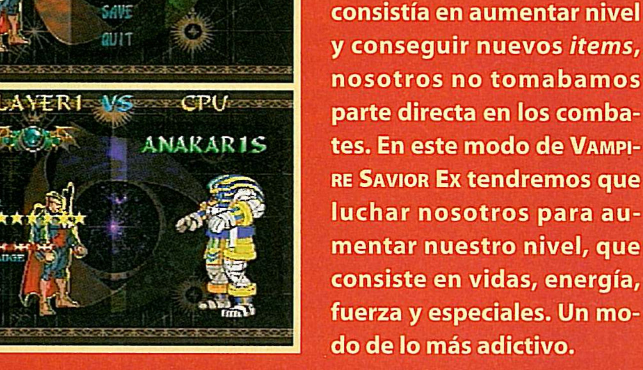
SAVIOR EX





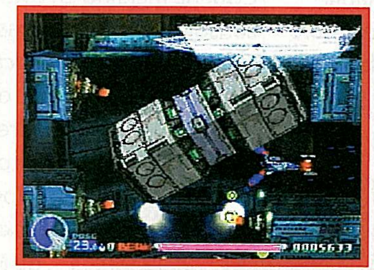
Original Character





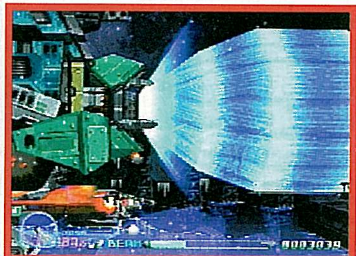
El modo *Original Character* es de lo mejorcito que CAPCOM se ha sacado de la manga en cualquiera de sus múltiples conversiones de COIN-OP. Ya tuvimos la oportunidad de probar un modo parecido en POCKET FIGHTER, aunque con los pequeños luchadores, y a pesar de que nuestro objetivo consistía en aumentar nivel y conseguir nuevos *items*, nosotros no tomabamos parte directa en los combates. En este modo de VAMPIRE SAVIOR EX tendremos que luchar nosotros para aumentar nuestro nivel, que consiste en vidas, energía, fuerza y especiales. Un modo de lo más adictivo.











Hace pocos meses, comentando recisamente la recopilación R-Types, os advertí de la inminente aparición del último capítulo, por ahora, de la legendaria saga. El pasado 19 de Noviembre, la nueva joya de IREM SOFTWARE ENGINEERING vio la luz por tierras japonesas, y como suele ser habitual aquí la tenéis en primicia para deleite de todos vosotros.

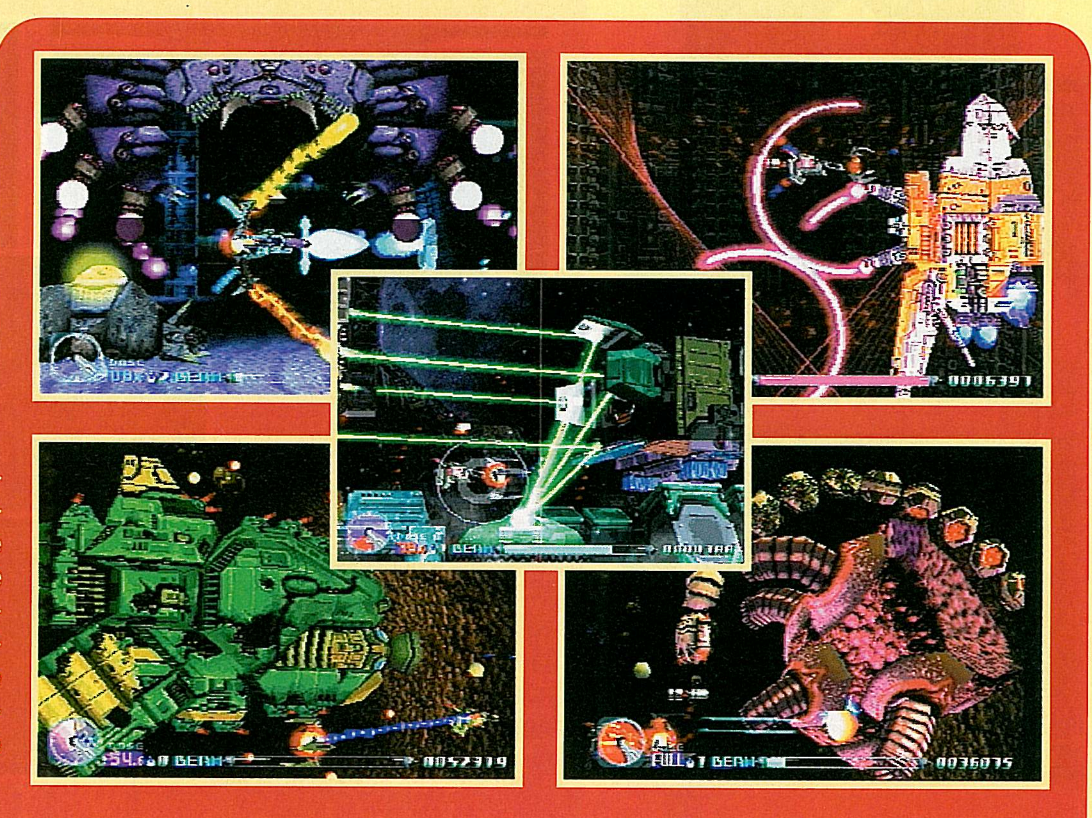


La barra de energía Dose situada a la izquierda de la pantalla nos indicará el estado de nuestra súper bomba. Es lo mejor para los momentos delicados y los jefes finales.



Todos los admiradores de la saga R-Type (apareció en otoño del 87), o los recién llegados que hayan disfrutado con la recopilación R-Types, deberían contener la respiración, cerrar los ojos e implorar a los cielos que alguna distribuidora se decida a traer esta nueva maravilla de IREM S. E. llamada **R-Type Delta**. La nueva entrega sigue las pautas maestras del clásico *shooter* pero arropado por entornos poligonales de desarrollo 2D al más puro estilo G-Darius o Einhänder (es superado técnicamente por este último en la resolución de las texturas). **R-Type Delta** es un prodigio de la programación con impecables entornos vectoriales que rozan los 60 *frames*, y una ambientación gráfica casi perfecta e increíblemente variada a lo largo de sus siete gigantescas fases. Junto a la mítica nave R9 Delta, podremos elegir otras dos criaturitas de tipo R: la poderosa RX, Albatross y la atrayente R13, conocida como Cerberos. El armamento de las naves respeta el clasicismo en la R9, pero alcanza auténticas cotas de éxtasis audiovisual en las otras dos naves protagonistas, con el clásico *drone* o cápsula haciendo auténticas virguerías de tremenda espectacularidad. También se ha incluido una barra de energía que permitirá explosionar una devastadora bomba, así como la posibilidad de elegir en cualquier momento

R-TYP



Los hijos de Bydo

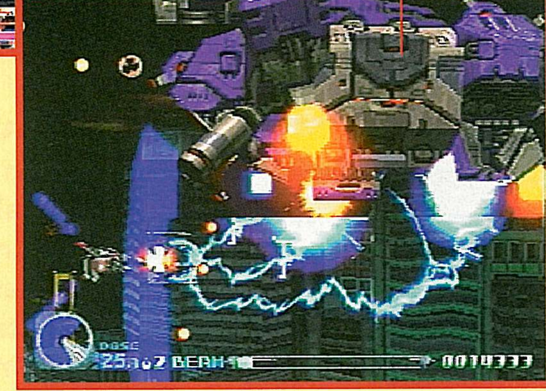
Son absolutamente espectaculares y terriblemente difíciles de abatir en los últimos niveles. Los encontraremos durante el desarrollo de toda la fase y al final de la misma. La fase 5 es un constante homenaje a algunos de los más célebres *Final Bosses* del primer capítulo, aunque en esta ocasión más complicados de destruir. Guarda la mega-bomba recargable para el enfrentamiento con ellos.



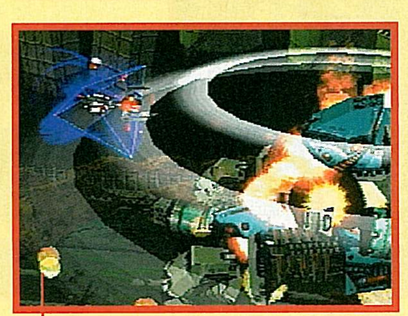




Para abatir de un solo disparo varios blancos enemigos lo mejor es activar el láser beam y soltarlo cuando se haya recargado 2 veces.



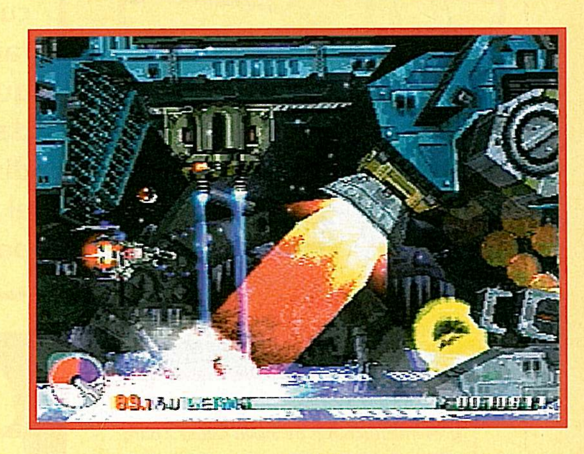




Al comenzar las fases, o tras abatir al enemigo final de fase, la cámara describirá vertiginosos giros y cambiará de perspectiva espectacularmente.

la velocidad de nuestra nave entre cuatro posibles. El desfile de *Final Bosses* es continuo, y sólo en la primera fase encontraréis cuatro de ellos. En el tercer escenario os espera un gigantesco robot que os acompañará hasta el final de la misma, y en la quinta fase seréis testigos de un auténtico homenaje al primer capítulo de la saga, que mezclará la decadencia y el irremediable paso del tiempo de escenarios pasados, con un asalto continuo de potenciados *Final Bosses* que ya nos hicieron la vida imposible once años atrás. Por si esto fuera poco, IREM ha ideado un *interface* para el juego que nos permitirá «customizarlo» a nuestro gusto y que guardará nuestros datos, records, opciones y otras curiosidades como 12 bonitos fondos de pantalla o 18 pistas sobre algunas curiosidades, consejos y secretos del juego. La banda sonora es de esas que no se olvidan, con 18 composiciones de altísima calidad, al igual que los efectos de sonido, 62 reconfortantes *FX*, perfectamente sincronizados con el *Dual Shock*. Por ciero, si alguien tiene alguna inquietud respecto a su jugabilidad-dificultad-duración, el nivel *Human* y *Bydo* os acompañará durante mucho, mucho tiempo. Jugosas sorpresas serán desveladas si progresamos adecuadamente en estos competitivos niveles de dificultad. La magia, el ingenio y el buen hacer de IREM ya están aquí arropando a un nuevo clásico del género que está pidiendo a gritos su aparición en el maltratado mercado occidental.

THE ELF



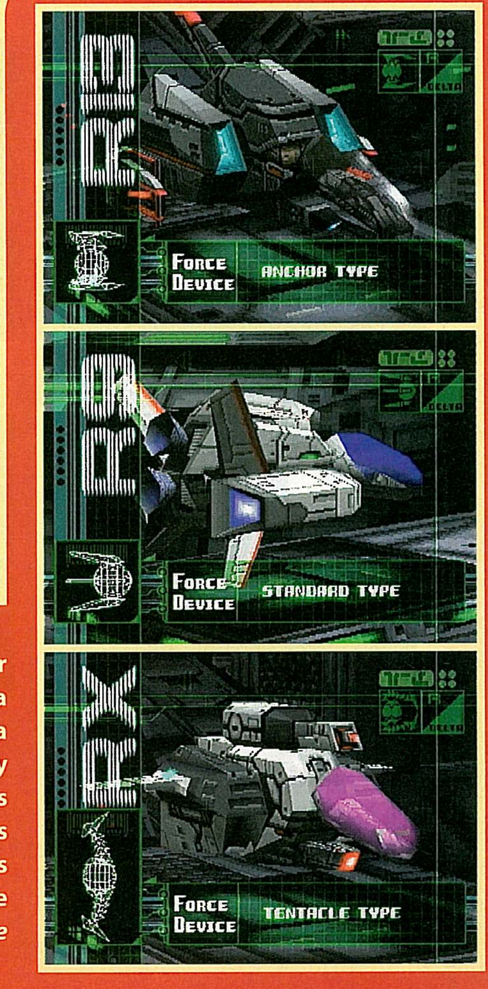
E DELTA

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	IREM S.E.
PROGRAMADOR	IREM S.E.

Al final de la fase cuatro pasaremos algunos de los peores momentos del juego. La aparición continua de enemigos y balas es agobiante.

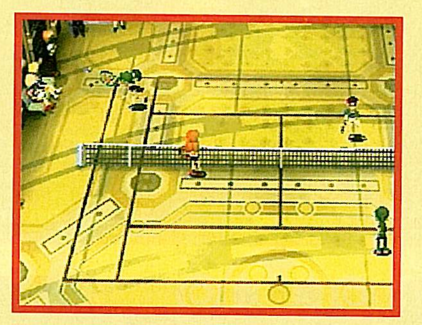
Naves. Tres serán las naves que podamos elegir en un principio, y entre ellas encontraremos la legendaria R9 protagonista del primer capítulo, la arrasadora RX y la espectacular R13 de color negro. Si somos hábiles y cumplimos ciertos requisitos obtendremos nuevas aeronaves. Para observarlas desde ángulos diferentes mantén apretado cualquier botón L o R mientras mueves el *pad*. Tras elegir nuestra montura seremos partícipes de una bonita secuencia de despegue con vibraciones *made in Dual Shock* incluidas.

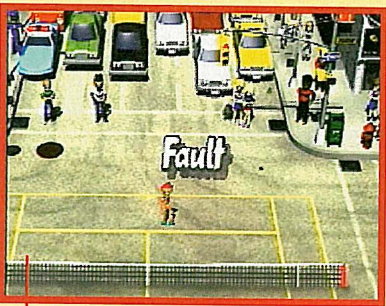




Aunque en los últimos meses ha aparecido algún juego de tenis interesante, lo cierto es que la oferta DE este género en *PSX* es más bien discretita en cuanto a cantidad, y tirando mediocre en lo que se refiere a calidad. Si miramos otras disciplinas deportivas, el tenis es el hermano pobre de *PLAYSTATION*.





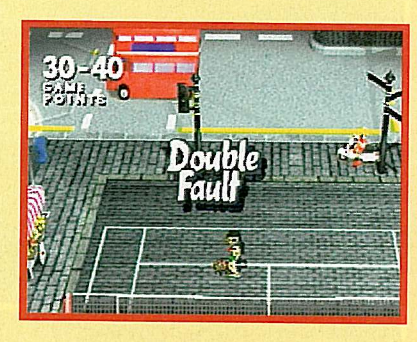


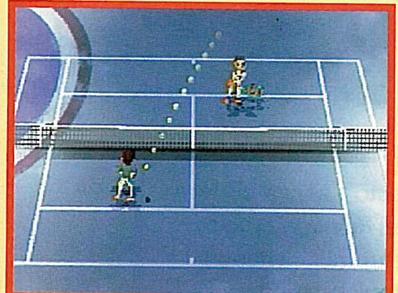
*Emulando a **Agassi** y **Sampras**, los alegres muchachotes de **SMART COURT 2** para **PLAYSTATION** también hacen sus pinitos tenísticos sobre el asfalto de la ciudad.*

SMASH COURT 2

Este desolado panorama puede cambiar con la llegada de **SMASH COURT 2**, la continuación de la saga tenística de NAMCO iniciada en ***SNES*** con aquel glorioso y divertidísimo SMASH TENNIS. En la primera entrega para ***PLAYSTATION*** ya nos dejó un buen sabor de boca y, junto a los dos juegos de UBI SOFT, entra dentro de lo poco salvable en esta consola para este género. **SMASH COURT 2** sigue más o menos las pautas estéticas de su antecesor (personajes con aspecto infantil y un tremendo colorido), pero ahora se ha trabajado todo a base de renderizaciones. Para que os hagáis una idea, estéticamente tiene un enorme parecido con CENTRE COURT TENNIS de ***NINTENDO 64***, aunque también existen algunas pequeñas diferencias de definición que hacen superior al juego de ***PLAYSTATION***. En lo que sí encontraréis similitudes es en su tremenda jugabilidad, con un nivel exigente pero asequible tras unas partidas, y una cantidad de modalidades de juego interesantes en las que no falta un curioso modo historia. En este modo deberemos movernos por una ciudad en busca de tres jugadores ocultos, con la dificultad añadida de poder ser retados por el camino por el resto de tenistas. Nuestra suerte en el modo historia dependerá de la habilidad para administrar el dinero inicial y las ganancias de cada partido y, sobre todo, para no entrar en algunas zonas realmente peligrosas para nuestros caudales. Como eso ya es otra historia, os diremos que, en líneas generales, **SMASH COURT 2** es un excelente título para los amantes del tenis.

DE LUCAR









Modo Story. **Algo más sencillo de lo que cabría esperar pero muy divertido y animado. Nuestra misión será encontrar y vencer a tres tenistas ocultos en la ciudad y sus alrededores. Aunque parezca sencillo, veréis como no lo es en absoluto, ya que tendréis que enfrentaros a todo un ejército de tenistas callejeros y conservar vuestras fuerzas. Procurad no caer en el hospital y no hagáis muchas compras en la tienda, porque aquí para jugar hay que tener dinerito fresco.**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO



sólo nuestros meiores títulos llegan a ser platinum
Jungla de Cristal: La Trilogía
Tres increíbles juegos en un sólo disco. Revive la acción de las películas más espectaculares.
CROC
Siente las plataformas más realistas en 3D con el cocodrilo más movido de PlayStation. Más de 50 niveles de acción completa en 3D.
Soviet Strike
La antigua URSS amenaza con romper la paz mundial mediante un ataque nuclear. Pilota y conduce diferentes aparatos en este completo juego de acción en 3D que incluye también elementos de estrategia.
Command and Conquer
La guerra llega al mundo de la PlayStation de la mano del juego de estrategia en tiempo real por excelencia: Command&Conquer.
Road Rash
Llegó la hora de invadir las calles y dar gas a tope con todo tipo de motos. Compite en calles y carreteras llenas de motoristas con cadenas, palos, barras, etc. Aunque sea a palos, has de llegar el primero para ganar.
JUNGLA DE CRISTAL
LA TRILOGIA
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS
Classics
SOVIET STRIKE
COMMAND & CONQUER
ROAD RASH
PlayStation
PLATINUM
PAL
ELECTRONIC ARTS
Distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Electronic Arts, el logotipo de Electronic Arts, Road Rash y Soviet Strike son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. Jungla de Cristal: La Trilogía: © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Reservados todos los derechos. "DIE HARD" © 1998 Twentieth Century Fox. "DIE HARD WITH A VENGEANCE" © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation. "DIE HARD 2: DIE HARDER" © 1990 Twentieth Century Fox. Cinergi Pictures Entertainment, Inc. y Cinergi Productions NV Inc. Reservados todos los derechos. "Twentieth Century Fox", "Fox" y los logos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Croc: Croc © Argonaut Software Ltd. 1997. Reservados todos los derechos. Croc y Croc: Legend of the Gobbos son marcas de Argonaut Software Ltd. 1997. (C) 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Reservados todos los derechos. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. Command & Conquer es una marca registrada de Westwood Studios, Inc. © Westwood Studios, Inc. Todos los derechos reservados. PlayStation y son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.



En su penúltima entrega, la colección de clásicos CAPCOM recoge tres de los mejores *shoot´em-ups* de la historia de la compañía: COMMANDO, GUN SMOKE y MERCS. Una triada de nombres míticos que harán las delicias de los amantes de la acción bélica y varonil. Os lo contamos todo sobre este cuarto volumen de GENERATION, que posiblemente podría llegar al mercado europeo en 1999.

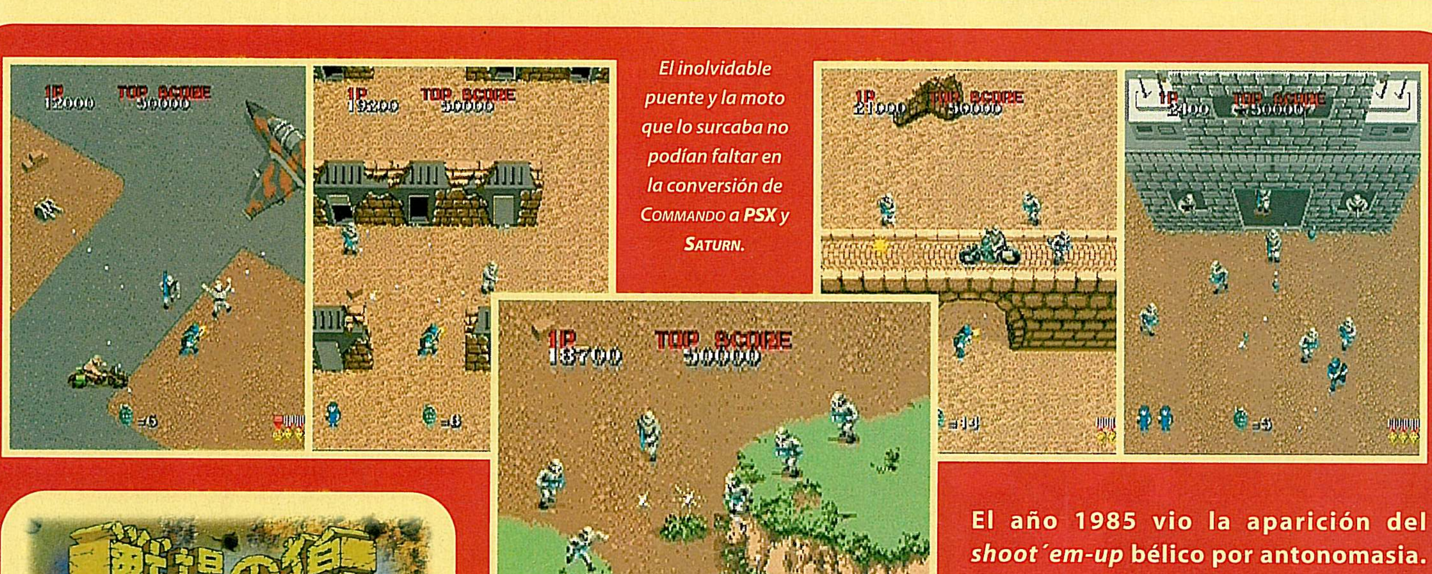
Olvidado ya el ligero descalabro que supuso el tercer volumen (una verdadera patata que recogía los cuatro títulos más añejos y tristes de CAPCOM), la saga GENERATION regresa en su capítulo cuarto a los cauces de calidad a los que nos tenía acostumbrados tras las dos primeras y sensacionales entregas. Pocos podían imaginar al anunciar la casa japonesa el lanzamiento de su colección de clásicos, que entre ellos podríamos encontrar a COMMANDO, GUN SMOKE o MERCS. Tres genuinas obras maestras del *shoot´em-up*, que por su éxito en los recreativas y sus escasas adaptaciones a consola (COMMANDO y GUN SMOKE sólo en ***NES*** y MERCS en ***MASTER SYSTEM*** y ***MD***) han sido recibidas por los usuarios nipones de ***PLAYSTATION*** y ***SATURN*** como un regalo del cielo. Idénticas al *pixel* a las ***COIN-OP*** originales (MERCS incluso permite la participación simultánea de tres jugadores, vía *Multitap*, como la máquina), cuentan como los anteriores volúmenes de **CAPCOM GENERATION** con jugosos extras, como la posibilidad de adoptar el tamaño de pantalla de la recreativa, el uso del *Dual Shock*, y una galería de imágenes, información, trucos y demás zarandajas en japonés. Una recopilación imprescindible. **NEMESIS**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

CAPCOM GENE





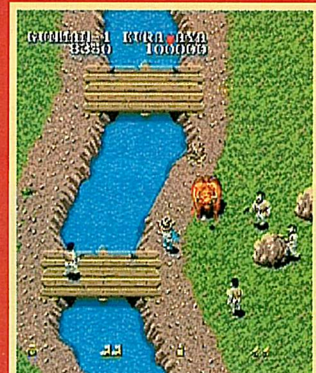
*El inolvidable puente y la moto que lo surcaba no podían faltar en la conversión de COMMANDO a **PSX** y **SATURN**.*



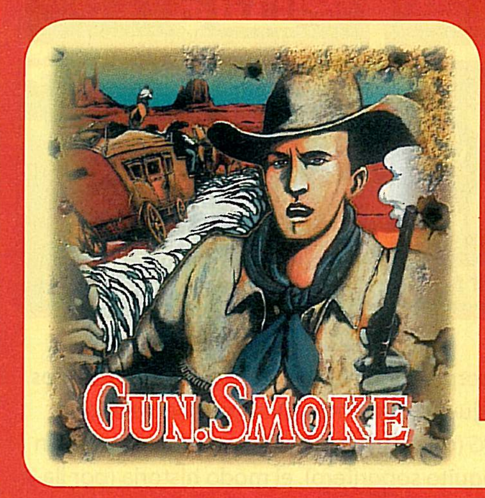


COMMANDO

El año 1985 vio la aparición del *shoot´em-up* bélico por antonomasia. COMMANDO se hizo rápidamente un hueco entre los jugadores gracias a su jugabilidad y unos gráficos sensacionales, saltando inmediatamente a los más diversos formatos (llegó a ser uno de los juegos más populares, sino el más, del catálogo de *SPECTRUM*). Ninguna de ellas llegó a la fidelidad de esta versión, que cuenta, como en el caso de MERCS y GUN SMOKE, con una banda sonora remezclada para la ocasión. Si echas una partida, no podrás dejarlo durante horas.







A pesar de su gran acogida en los salones recreativos en 1985, únicamente los usuarios de ***NES*** pudieron disfrutar en su momento de las andanzas de este caza-recompensas por el salvaje oeste. Esta versión es idéntica a la máquina, hasta el punto de recuperar su peculiar sistema de disparo, con tres botones y cuatro patrones de ataque. Indios, cuatreros y pistoleros componen el elenco de enemigos del juego.

GUN SMOKE



En caso de no contar con el beneplácito paterno para girar el televisor y adoptar el tamaño de pantalla de las recreativas originales, se puede optar por otros dos modos más normalitos. Abajo podéis ver una de las numerosas imágenes de la colección de Mercs.

PSX-Saturn

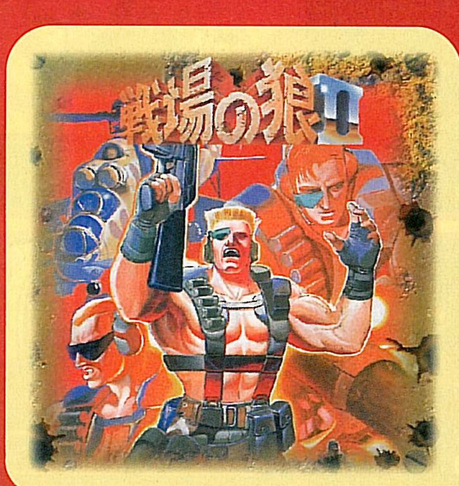
RATION VOL. 4






Mercs es el título más espectacular de la recopilación, tanto por sus gráficos como por las armas a utilizar.





Parecía que la legendaria adaptación para ***MegaDrive*** (producida por la propia CAPCOM bajo el sello SEGA) sería imposible de superar, pero así ha sido. Producida en 1990, Mercs recibió el nombre de Commando II en el mercado nipón, y llega a ***PlayStation*** y ***Saturn*** con todas las opciones de la ***Coin-Op***, incluida la participación simultánea de tres jugadores, vía ***Multitap***. Para liberar al presidente de los EE.UU., estos tres mercenarios conducirán tanques y jeeps, abrasarán enemigos con el lanzallamas y abatirán un avión Hércules a base de granadas.

MERCS



Aunque con algo de retraso, por fin ha llegado hasta nuestras manos la secuela de GUNBULLET (POINT BLANK en occidente), tras salir a la venta en Japón el 6 de Agosto del ya finiquitado 1998. Más de 70 nuevas pruebas cargadas de humor perverso y la jugabilidad más desenfrenada nos esperan en este nuevo y codiciado título para la pistola de NAMCO, *G-Con 45*.





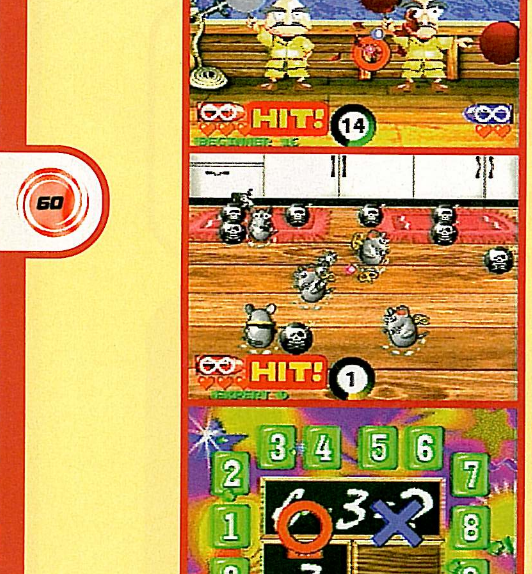

GUNBARL

Dice una regla no escrita dentro de la industria del videojuego que la secuela de un gran éxito, por muy superior en calidad que sea, nunca llegará a alcanzar el 70% de ventas del original (aunque existen notables y contadas excepciones, como la saga TEKKEN). De llegar a ser distruibuido en **Europa** y **Estados Unidos**, sería una lástima que **GUNBARL** no superara en ventas a su predecesor, ya que en cuanto al factor diversión y modos de juego, está a años luz de GUNBULLET (POINT BLANK). Sin las ataduras y limitaciones de adaptar una recreativa, NAMCO situa esta entrega exclusiva para ***PLAYSTATION*** en un gigantesco parque temático, incorporando nada menos que cuatro modos de juego diferentes. Desaparecido el modo *RPG* (que para ser totalmente sinceros, era un poquito soporífero), el modo historia (por llamarlo de alguna manera) se reparte en *Castle Of Gunbarl* y *Theme Park Mode*. Se mantiene intacto el imprescindible *Party Play* de la primera entrega, con acción y risas hasta para ocho jugadores. Bastante alejado de lo que suelen ser la mayoría de las secuelas (en las que únicamente se busca aprovechar el nombre del original), **GUNBARL** añade importantes y palpables mejoras respecto a GUNBULLET. La más llamativa afecta a los tiempos de carga desde

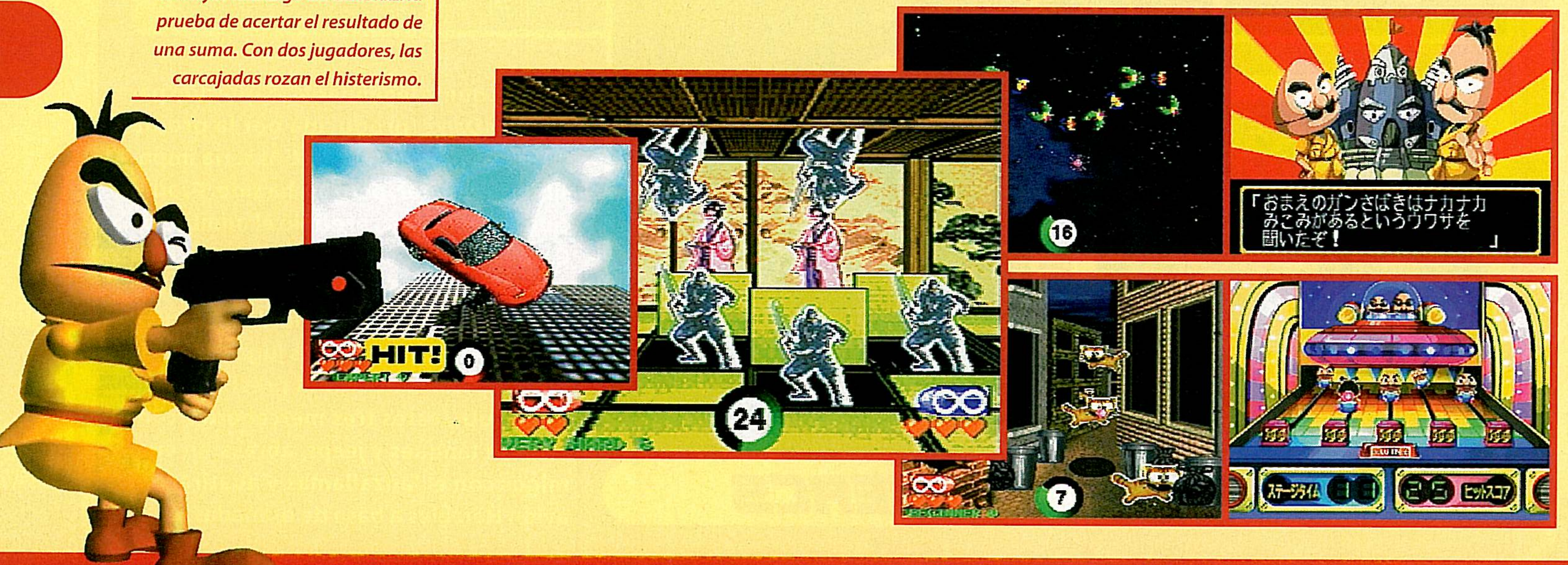


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO



*El mayor hallazgo de **GUNBARL**: la prueba de acertar el resultado de una suma. Con dos jugadores, las carcajadas rozan el histerismo.*









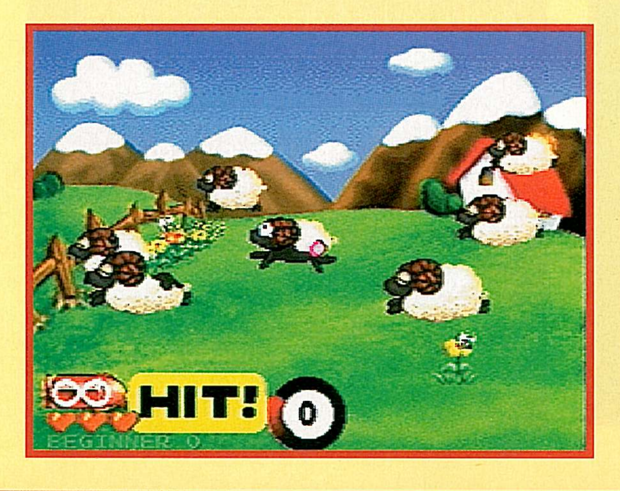
Muchas de las pruebas de GunBarl consisten en variaciones de eventos de GunBullet. Esta consiste en disparar sobre el teclado la letra que falta.

el CD, ya que se han acortado ostensiblemente (sólo hay una carga, y muy corta, antes de cada prueba), lo que viene que ni pintado para modos como la torre de *Castle Of Gunbarl*, donde las pruebas se suceden una tras otra. Como GunBullet, esta secuela no cuenta con el modo de pantalla en alta resolución de la recreativa, pero lo compensa con unos gráficos graciosos como ellos solos, que esconden mil guiños a la primera parte. El tostado alien de GunBullet, los esqueletos saltarines, la casa de los polluelos, etc. están presentes en **GunBarl**, aunque de distinta manera. Con más de 70 pruebas diferentes, el humor y la mala uva de NAMCO se atreve con todo. Esquilar a tiros a las pobres ovejas de Heidi (con unos cantos tiroleses de fondo), destrozar un coche antes de que caiga sobre nuestras cabezas o incluso ju-



gar al clásico Galaga son algunos de los muchos objetivos a cumplir dentro de esta nueva e hilarante producción de NAMCO, de adquisición imprescindible para todos los afortunados usuarios de *G-Con45*.

NEMESIS



Castle Of Gunbarl

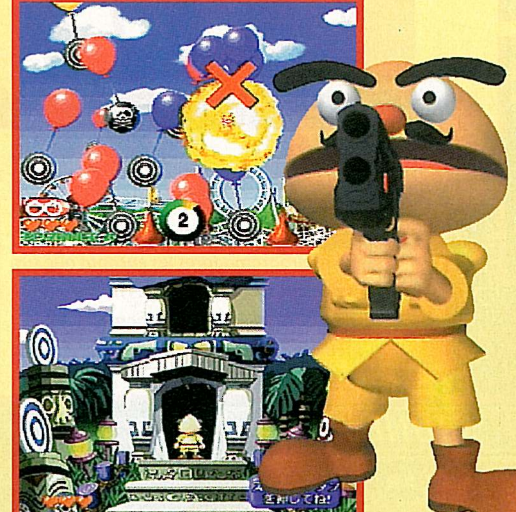
El castillo GunBarl atesora tres tipos de juego diferentes. El *arcade* es una réplica del modo normal de GunBullet (con cuatro grupos de pruebas según el grado de dificultad). Otro modo permite superar 16 eventos en una sola pantalla, mientras que el último (y más novedoso) consiste en una larga torre, en la que cada piso oculta una prueba distinta.



Theme Park Mode

Escindido en cuatro zonas temáticas. *Cosmic Drive* tiene como objetivo proteger una nave del acoso de marcianitos y asteroides. La casa del terror discurre por oscuros pasillos repletos de sorpresas y cositas malas. En el mundo marino controlarás un submarino, mientras que el mundo del tren consiste en abatir dianas a lo largo de la vía.

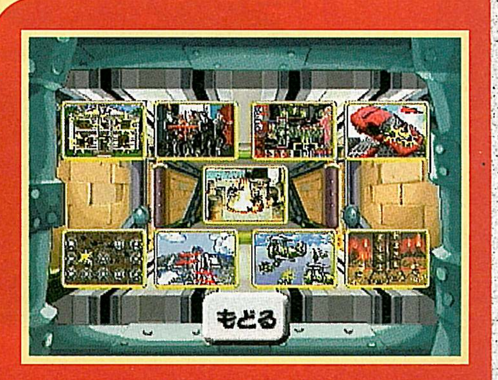






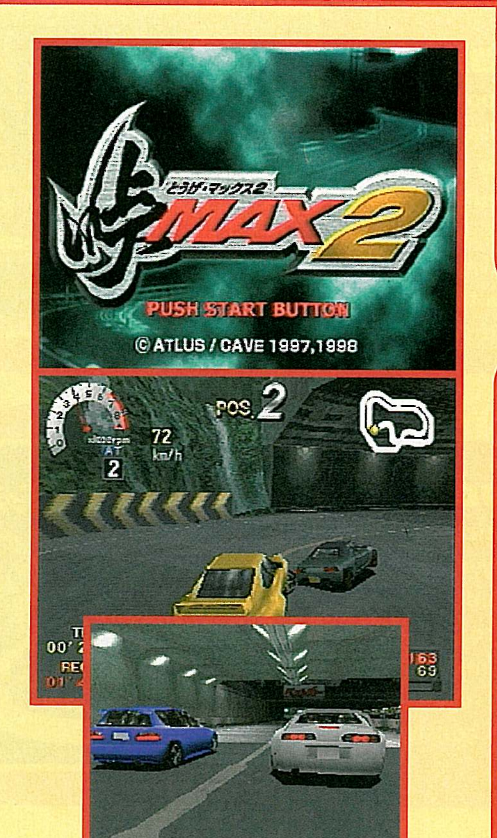
Training / Party Play

Las otras dos modalidades de GunBarl son viejas conocidas de la primera entrega. *Training* es ideal para practicar a la carta con 73 pruebas distintas (aunque, como en el caso de GunBullet, unas cuantas más permanecen ocultas) repartidas en once grupos. *Party Play* ofrece diversión, juerga y desvarío sin fin desde dos a ocho jugadores.





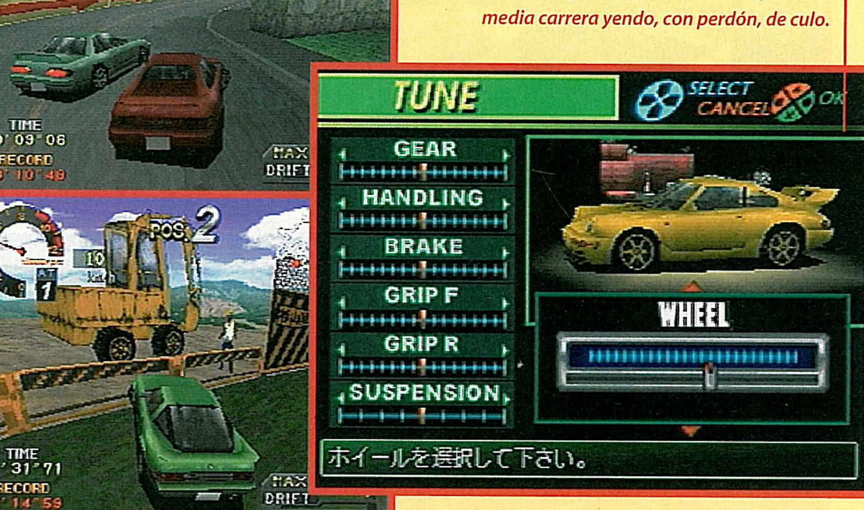
Hace unos meses pensamos que pasaría muchísimo tiempo antes de que viéramos algo tan impactante y perfecto como GRAN TURISMO. TOUGE MAX 2, sin llegar a aquel grado de perfección ni a aquella enorme cantidad de opciones de juego, ha logrado, por lo menos, que no perdamos la esperanza en poder verlo en un futuro muy próximo. La segunda parte de esta saga es tan alucinante y espectacular que hace pensar que otros ya siguen el camino de GT.



TOUGE MAX 2

En nuestras noticias japonesas del número pasado os hablábamos de **TOUGE MAX 2**, un excepcional juego de coches y una afortunada continuación de aquel título de ATLUS que jamás vio tierras hispanas pese a tener calidad para ello. En esta entrega se han incluido tantos cambios que apenas cabe la comparación con su antecesor. Aunque aún persiste el amor de los programadores por los derrapes, en **TOUGE MAX 2** podréis apreciar una considerable mejoría en el apartado gráfico, con unos resultados tan espectaculares que no sería exagerado comparar sus recorridos y vehículos con los del mismísimo GRAN TURISMO. Además de incorporar todo tipo de efectos visuales novedosos, como reflejos, juegos de luces y gradaciones de color en las texturas de las carrocerías, en **TOUGE MAX 2** se ha logrado también dotar a los escenarios de un grado importante de realismo y de una gran riqueza de detalles en los recorridos. Buenos movimientos de pantalla y vehículo, una explosiva sensación de velocidad, diferentes momentos del día, circuitos y coches ocultos, un interesante (aunque breve) modo historia, opción para dos jugadores simultáneos, una escuela de pilotos y algunas cosillas por el estilo completan la oferta de este impecable juego. De tener que apuntar algo negativo, lo único que se le podría criticar es ese desmedido afán por hacer derrapar a los vehículos que, aunque sea espectacular y vistoso, le aleja bastante de lo que es el control normal en los juegos de conducción. Como incluye una opción para retocar el coche y es posible solucionar este «fallo» en buena medida, no debemos darle mayor importancia. Además, conviene recordar que muchos de nosotros buscamos en el mercado japonés algo distinto de lo que suele ser habitual en **Europa** y, en ese sentido, **TOUGE MAX 2** cumple a la perfección con su original visión del género. **DE LUCAR**

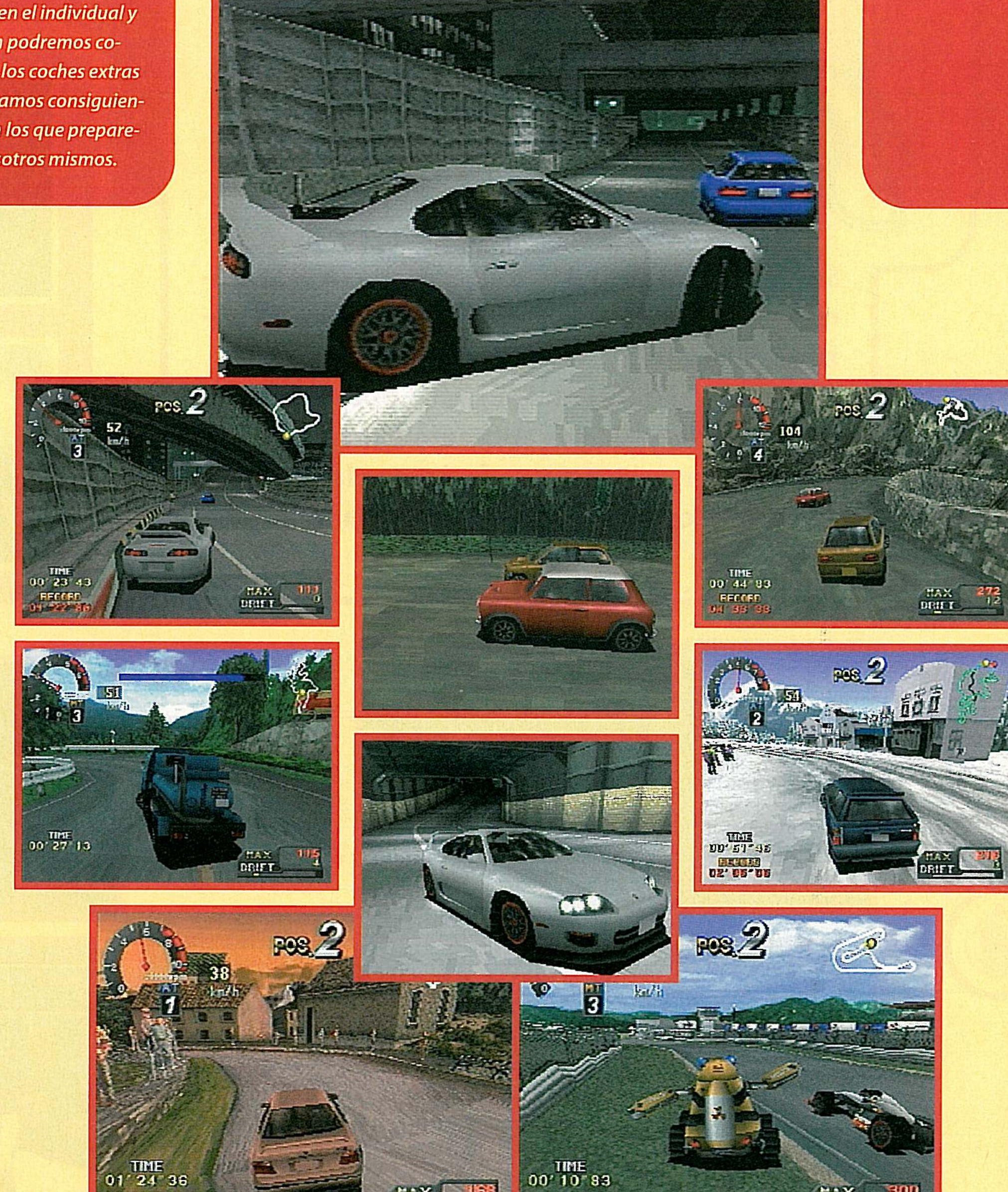
Antes de empezar a correr no os vendría mal hacer unas cuantas pruebas y retoques en el coche. A los programadores les encanta que sus coches derrapen y, si no arregláis un poco el tema de amortiguación y dirección, os pasaréis media carrera yendo, con perdón, de culo.



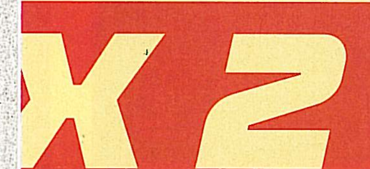




En este modo contaremos con las mismas vistas que en el individual y también podremos correr con los coches extras que vayamos consiguiendo y con los que preparemos nosotros mismos.



Dos jugadores. Aunque tiene alguna pequeña carencia, en líneas generales se puede decir que está bastante bien. El fallo más grande que le vemos es que sólo admite pantalla partida en horizontal. Entre los aciertos, el más grande es que podremos jugar con nuestros propios coches retocados o con aquellos que hallamos logrado sacar en el modo historia. Bastante veloz, con movimientos bastante buenos y una calidad gráfica similar a la del modo individual, se puede decir que los programadores se lo han currado bastante.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ATLUS
PROGRAMADOR	CAVE



En el modo Autoescuela tendremos que pasar por unas cuantas pruebas en tres exámenes distintos. La mayoría son asequibles, pero las de derrapes y revoluciones son de lo más complicadillo que podáis encontrar en este género.



Modo Story. Está bastante bien, pero es mucho más breve de lo que cabría esperar. Si no somos muy lerdos y nos hemos dejado alguna cosa atrás, este modo consta de cinco pruebas diferentes no demasido complejas. En la primera deberemos completar un recorrido con un camión cisterna sin derrapar demasiado. En la segunda repartiremos pizzas con un Triciclomotor. En la tercera descenderemos por un monte con una vagoneta. La cuarta consiste en destruir a golpes un robot en carrera, y la quinta en atravesar con un tanque en un tiempo récord una ciudad amenazada por un monstruo.



Sin el bombo y platillo que acompaña al lanzamiento de otros títulos de KONAMI para *PLAYSTATION*, DOLPHIN´S DREAM aterrizó en las tiendas japonesas el día 10 del pasado Septiembre. Un peculiar simulador de submarinismo en el que la aventura y el *arcade* se fusionan dando uno de los títulos más originales, cautivadores y relajantes de los últimos años.



INTRO



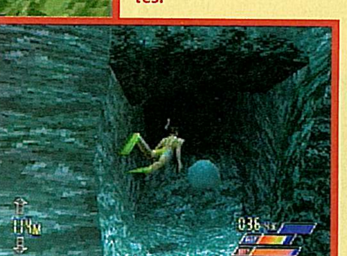


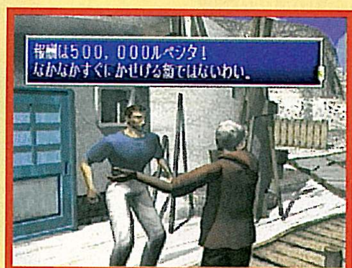


Las inmersiones iniciales se realizan a pulmón libre, con lo que sólo podremos estar sumergidos unos breves instantes.











DOLPHIN'S DREAM

Puesto a la venta con unos pocos días de diferencia respecto al gran METAL GEAR SOLID, DOLPHIN´S DREAM ha pasado casi inadvertido entre otros incontables lanzamientos de más nombre e idéntica calidad, quizá por su original temática. Esta nueva producción de KONAMI para *PSX* nos pone en el pellejo de un buscador de tesoros, un submarinista empeñado en encontrar los restos del legendario Gigantic Matilda, un transatlántico de lujo hundido hace más de 70 años. Aunando un fuerte componente *arcade* (sin llegar a los excesos de TREASURES OF THE DEEP) con simulación (es necesario controlar el oxígeno y el rendimiento físico del submarinista) y toques de aventura, DOLPHIN´S DREAM combina pantallas estáticas e imágenes de vídeo con un entorno tridimensional correcto aunque no demasiado espectacular, al menos al principio de la aventura, consistente en pequeñas inmersiones a pulmón libre. Más adelante, y superada la barrera idiomática en los menús, el juego promete sensaciones más fuertes, como el enfrentamiento con tiburones o el hallazgo del mismísimo transatlántico. DOLPHIN´S DREAM, por su relajante temática, lo tiene un poquito crudo para llegar a occidente... pero no perdemos la esperanza. **NEMESIS**



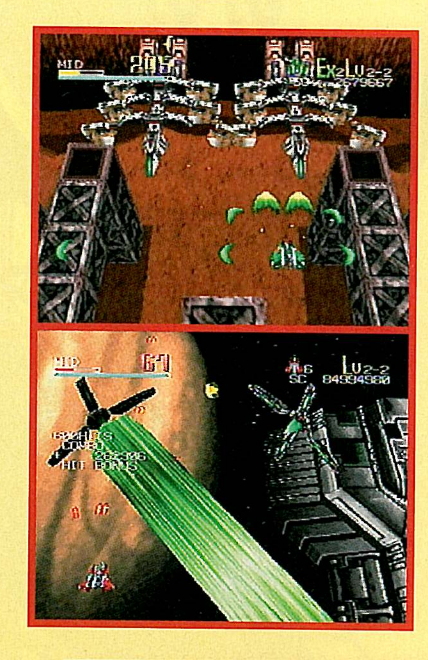
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI


Ni parques de atracciones, ni campos de fútbol, ni salas de recreo. A partir de ahora, todo el mundo se quedará en casa.
SE
TRASPASA
CONSOLA
NINTENDO 64
+
SUPER MARIO 64
=19.900 ptas.
* P.V.P. APROXIMADO
TODO EL MUNDO PODRÁ TENERLO.
NINTENDO64
www.nintendo.es

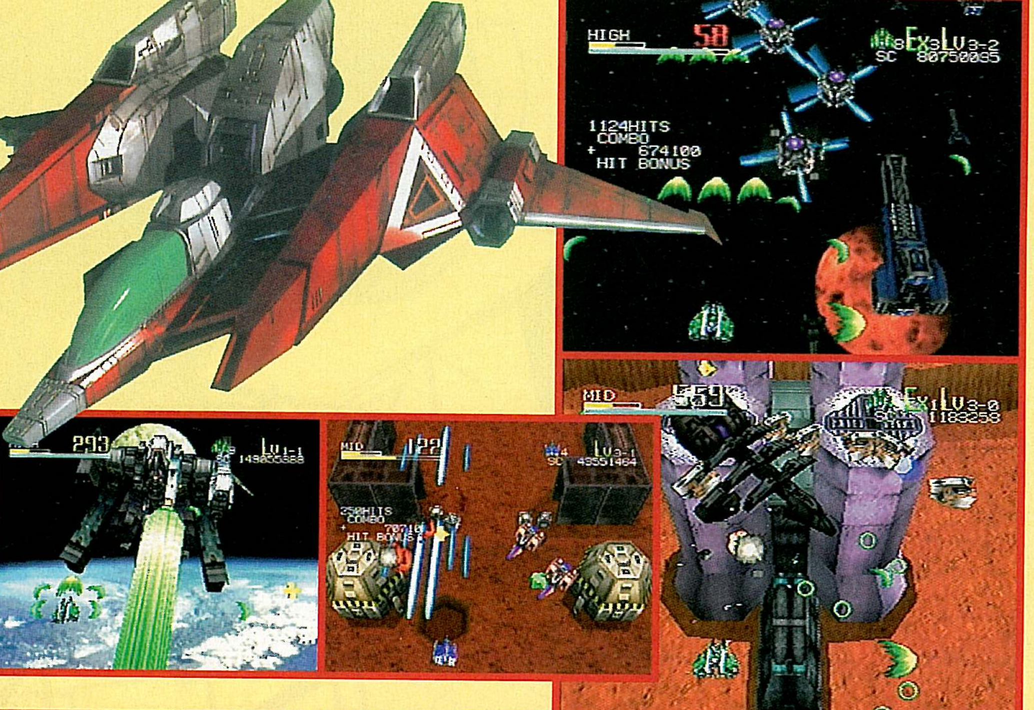


Pocas, contadas, han sido las ocasiones en que los usuarios de ***N64*** han podido disfrutar de un buen matamarcianos. **Star Soldier Vanishing Earth** aterrizó en **Japón** para llenar ese hueco (dejado tras la aparición de StarFox 64), pero las buenas intenciones de HUDSON naufragan por unos flojos gráficos y un desarrollo monótono. Os contamos los pros y los contras de este *shoot´em-up* en toda regla, con muchas posibilidades de llegar a **Europa**.





STAR SOL
VANISHING EARTH



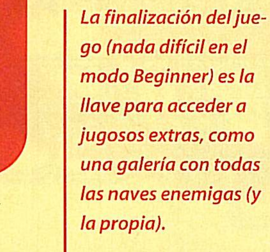


Antes de entrar de lleno en el juego, se nos permitirá escoger nave entre tres modelos diferentes.

DIER

La carencia de matamarcianos en **NINTENDO 64** (sólo llegamos a recordar DEZAEMON 64 y STARFOX 64) y el prestigio de HUDSON SOFT en el desarrollo de esta raza de juegos (inolvidable GUNHED de **PC ENGINE**) hacían albergar grandes esperanzas hacia este **STAR SOLDIER VANISHING EARTH**, a la venta hace ya algunos meses en el mercado japonés. Ya con él en nuestras manos, y tras numerosas partidas, el optimismo inicial por disfrutar de un matamarcianos en toda regla en **N64** ha dado paso a un cierto desconcierto ante las evidentes carencias de este *shoot´em-up* de puro desarrollo 2D. Inexplicablemente, HUDSON SOFT ha hecho uso mínimo del *hardware* de **NINTENDO 64**, con algunos detalles vistosos, pero nada que no se haya visto o jugado antes en **PLAYSTATION** (y con mejores resultados) en títulos como RAYSTORM. Quizás por una mala entendida fidelidad a la entrega original (diseñada originalmente para **FAMICOM/NES**, aunque dió posteriormente el salto a **PC ENGINE/TURBOGRAFX-16** y **SUPERFAMICOM**), la nave protagonista y la mayoría de sus enemigos son minúsculos, y sólo unos contados jefes finales y algunos llamativos ataques especiales de las tres naves logran recordarnos que jugamos con una potencia de 64 *bits*. Sosito y hasta cierto punto monótono en su desarrollo, de **STAR SOLDIER VANISHING EARTH** se podría destacar principalmente la mecánica de *combos*, que permite encadenar la sucesiva destrucción de naves enemigas, y la carga adictiva que atesoran todos los matamarcianos, por muy normalitos que sean en el aspecto gráfico. **STAR SOLDIER VANISHING EARTH** no es un mal título para **NINTENDO 64** (los hay mucho peores, y comercializados incluso en **España**), pero viniendo de una compañía del prestigio de HUDSON SOFT y corriendo en una máquina de semejante potencial, el usuario espera mucho más. Los americanos podrán comprobarlo en unos pocos meses, cuando el juego llegue a **EE. UU.** de la mano de VIC TOKAI.

NEMESIS

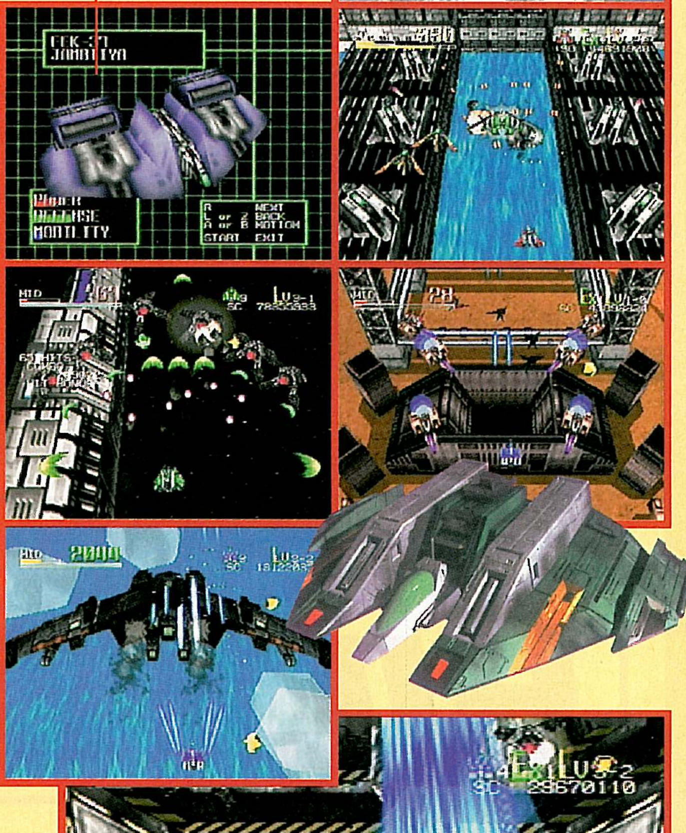


SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	HUDSON SOFT.
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT.

La finalización del juego (nada difícil en el modo Beginner) es la llave para acceder a jugosos extras, como una galería con todas las naves enemigas (y la propia).



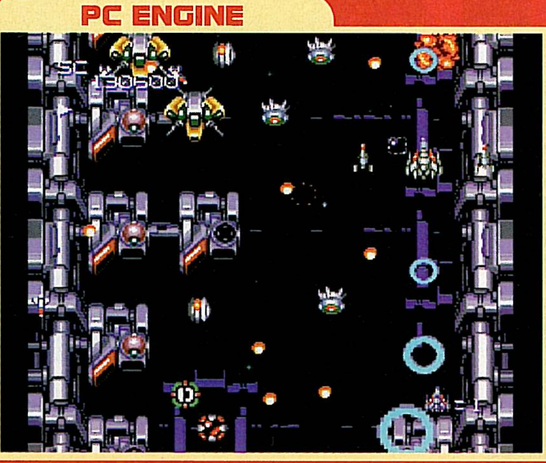


STAR SOLDIER en otros sistemas

SUPER FAMICOM



PC ENGINE

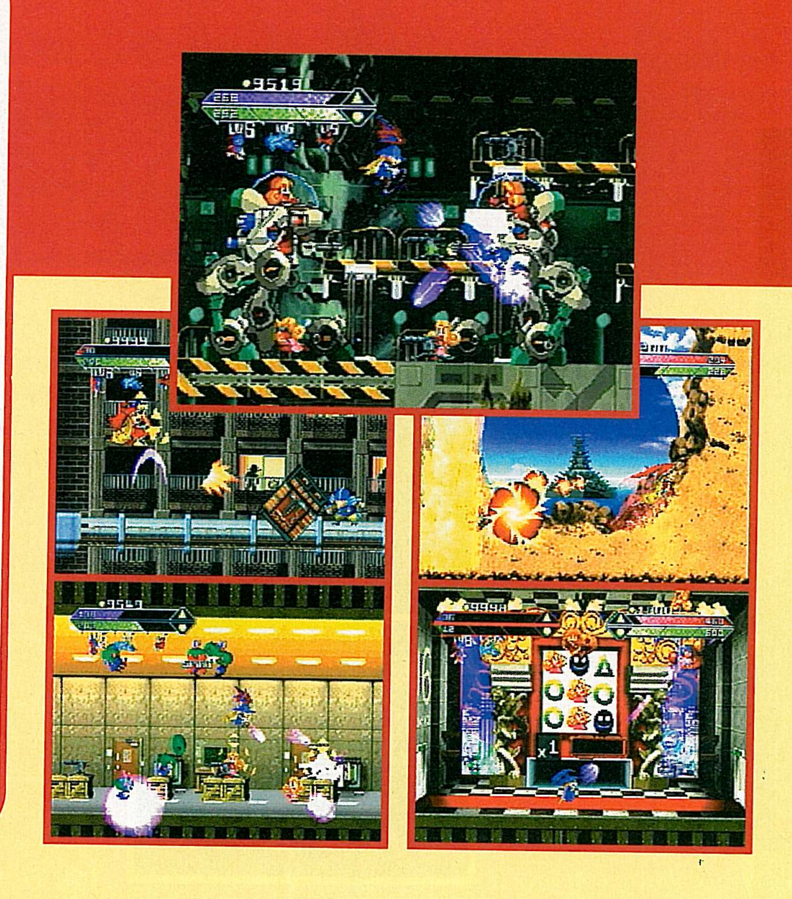


Si estáis interesados en bucear por el pasado de la saga STAR SOLDIER, os recomendamos dos títulos específicos: CARAVAN SHOOTING COLLECTION es una recopilación para *SFC/SNES* comercializada en Japón en 1995 que incluye el STAR SOLDIER original junto a otros dos títulos (STAR FORCE y HECTOR 87); por su parte, los fans de la *PC ENGINE* cuentan con el sensacional SUPER STAR SOLDIER de 1990, programado por KANEKO.





Aunque ya apareció en **Japón** hace algunos meses, no he podido resistir la tentación de acercarme al primer juego de TREASURE creado para **PLAYSTATION**, que no es otro que una conversión prácticamente directa e idéntica del genial, original e inconfundible SILHOUETTE MIRAGE de **SATURN**. Por fin los usuarios de **PLAYSTATION** podrán disfrutar con las creaciones de TREASURE que tanto se han hecho rogar en esta consola.



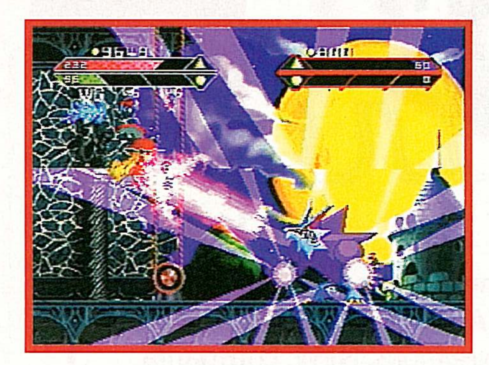
PlayStation

SILHOUETTE MI

Shaina entablará numerosos diálogos con los demás personajes del juego, amigos y enemigos.

En determinados momentos tendremos que elegir entre dos rutas posibles. En el caso de la pantalla de arriba los resultados serán bastante similares. Al final del juego tendremos que elegir de nuevo.

Los prestigiosos programadores de TREASURE han dejado los nombres de casi todas sus creaciones grabados en la mente de todos los aficionados al videojuego. Creaciones como GUNSTAR HEROES, DYNAMITE HEADDY, SILHOUETTE MIRAGE, RADIANT SILVERGUN o el incomprendido MISCHIEF MAKERS de ***NINTENDO 64***, han puesto de manifiesto las virtudes tecno-lúdicas de estos amantes del *Final Boss*, las rotaciones y el *scaling*. Aunque esta versión ***PLAYSTATION*** de SILHOUETTE MIRAGE añade la pomposa coletilla de *Reprogrammed Hope*, el caso es que ambas versiones son parecidas como dos gotas de agua, una transparente y otra con trama (es broma), y cada una aprovecha las bondades técnicas de la máquina que las alberga. Tras un primer vistazo a las dos versiones nos daremos cuenta de que en ***PLAYSTATION*** no hay existencia alguna de tramas, mientras que en ***SATURN***, pese a incluir numerosos efectos de transparencia, encontraremos bastantes efectos tramados. Tras un vistazo más minucioso nos sorprenderá la desaparición de elementos gráficos en la versión



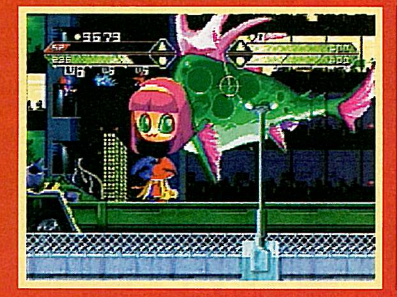
PSX que sí encontrábamos en ***SATURN***: la cascada carece de animación, hay un plano menos de niebla en la primera fase, no están los magníficos reflejos en los edificios, falta el gráfico de un gran paso elevado o no se ha incluido el efecto de calor en la gigantesca cúpula destruida. Llegados a este punto sólo podemos pensar dos cosas: o que ***PLAYSTATION*** posee algo menos de memoria RAM, o que los venerables programadores de TREASURE son más vagos que un muñeco de nieve. Me inclino por esto último. Para realizar conversiones así un año después del lanzamiento, es mejor no hacerlas o trabajárselas un poquito más. Pasado el enfado inicial y después de refrescarnos, cara, nuca, muñecas y sienes con agua fría, os aconsejo que os sentéis ante **SILHOUETTE MIRAGE** y disfrutéis con el surrealismo hecho videojuego. La jugabilidad *made in* TREASURE pronto aparece en pantalla para volvernos locos mientras controlamos a Shaina, la protagonista, y su rebuscada forma de destruir enemigos. Mientras, docenas de efectos gráficos de gran calidad acudirán hasta nosotros en forma de rotaciones, *scaling*, gigantescas transparencias y mil diabluras más de esas que sólo se le ocurren a estos inquietos programadores. El plato fuerte de **SILHOUETTE MIRAGE** y de todas las creaciones de TREASURE siguen siendo los *Final Bosses*, que a lo largo de las siete fases superarán la veintena y nos pondrán las cosas muy difíciles al final del juego. La banda sonora es otra de las genialidades del juego, al igual que el sonido FX, que se encuentra mejor balanceado y adquiere mayor protagonismo en esta versión. Así es a grandes rasgos **SILHOUETTE MIRAGE** en ***PSX***, un competitivo y original *arcade* de plataformas repleto de colorido, alardes gráficos en 2D y jugabilidad surrealista que ya sorprendió en Septiembre de 1997 en ***SATURN***. Tan sólo se echa de menos que incluyera algo exclusivo que potenciara aún más su valor. Por cierto, WORKING DESIGNS lo pondrá a la venta en Marzo del 99 en **USA**.

THE ELF

RAGE

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ESP
PROGRAMADOR	TREASURE







Treasure Bosses. El *alma mater* de los juegos de TREASURE son los *Final Bosses*, y en este caso ascienden a más de veinte. Todos cuentan con su barra de energía y los más tronchantes son el samurai escandaloso, la muñeca-rodaballo, el duelo del coche o la gigantesca perola de alcachofas de menta del conde Pechotierno.

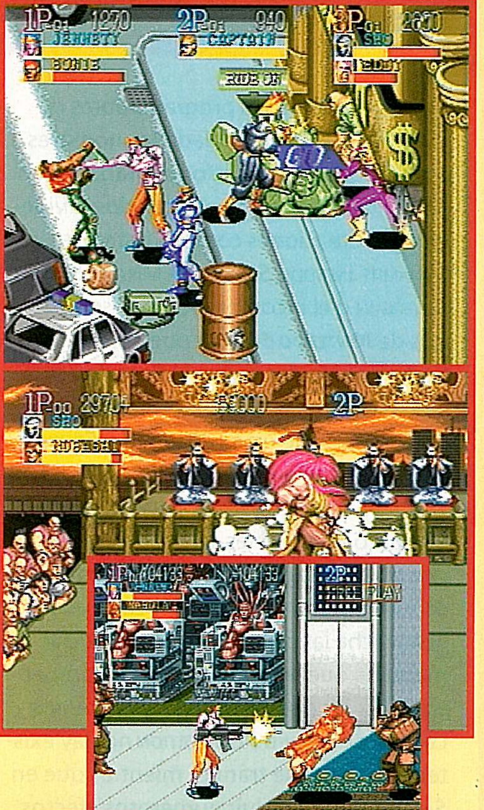


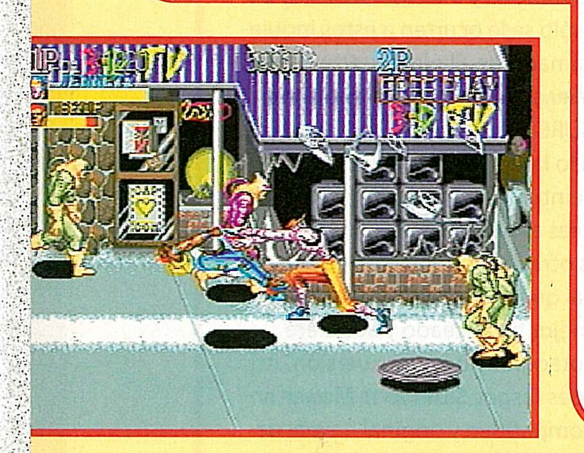




Para controlar los numerosos movimientos y ataques de Shaina, contaremos con un completo tutorial que nos enseñará y permitirá practicar in situ todas las acciones.

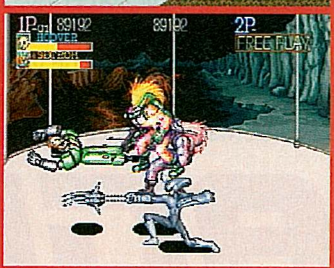






Siguiendo la vena clásica que atraviesa CAPCOM con sus recopilaciones GENERATIONS, NEW, compañía que empieza a dar sus primeros pasos en el mundo del videojuego, ha puesto a la venta en Japón una perfecta conversión de CAPTAIN COMMANDO. Con algo de suerte, dentro de poco podremos recordar viejos tiempos junto a juegazos como STRIDER O FINAL FIGHT.





PlayStation

Por si no fuera poco con los juegos que nos prepara CAPCOM para los meses venideros, como por ejemplo STREET FIGHTER ALPHA 3 para ***PLAYSTATION*** o POWER STONE para ***DREAMCAST***, no sólo nos da la oportunidad de jugar a sus viejas glorias con los CAPCOM GENERATION, además, le cede los derechos a compañías como NEW para crear conversiones de algunos de sus títulos más famosos, en este caso, **CAPTAIN COMMANDO**. Al parecer, NEW ha aprovechado el tirón de la ***COIN-OP*** MARVEL VS CAPCOM, en la que aparece CAPTAIN COMMANDO como personaje seleccionable, para recordarnos su primera aparición en los salones. La única conversión doméstica a la que tuvimos la oportunidad de jugar en su momento fue a la de ***SUPER NINTENDO***, cuya calidad se asemejaba a duras penas con la de la ***COIN-OP***. En la conversión para ***PLAYSTATION***, la posibilidad de la recreativa de jugar hasta 3 personas simultáneamente se ha mantenido intacta, y una nueva banda sonora ha sido incluida en el juego. **DOC**

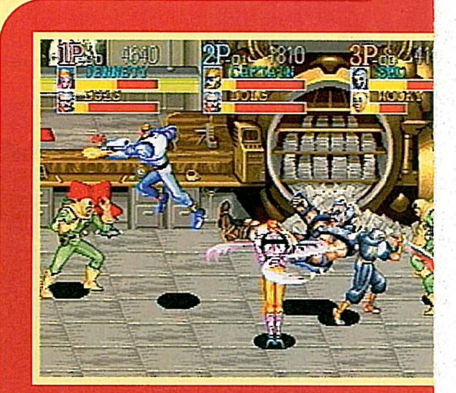






SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NEW
PROGRAMADOR	NEW

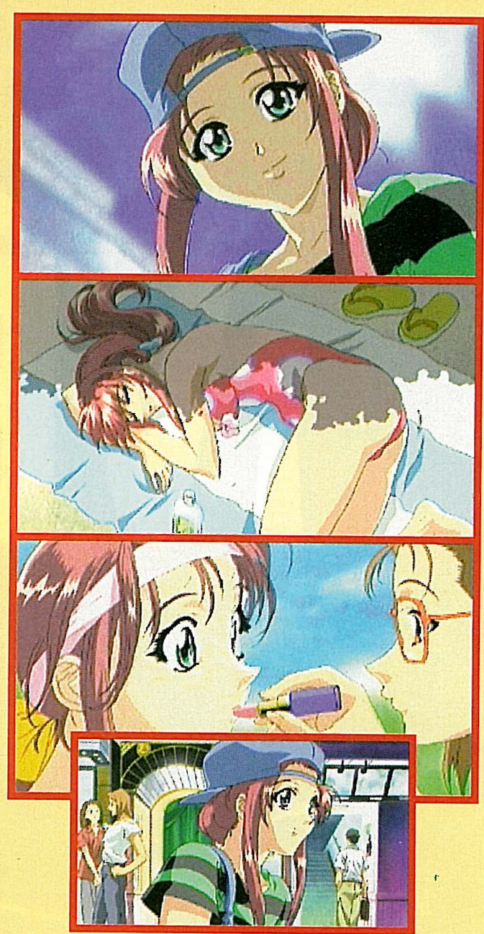


Extras. A decir verdad, esta conversión es posiblemente la más pobre en cuanto a extras se refiere, ya que lo único que incluye es una nueva banda sonora de mayor calidad que la de la *COIN-OP*, y soporte para *Dual Shock*. Lo mejor, el modo de tres jugadores simultaneos.

CAPTAIN COMMANDO



Con el lanzamiento de **Double Cast** el pasado 25 de Junio de 1998, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT inició la nueva serie *Yarudora* para **PlayStation**, compuesta por cuatro aventuras interactivas de animación que están batiendo records de ventas en todo **Japón**. La tremenda calidad gráfica y argumental convierten a esta serie en una de la más preciadas por los coleccionistas.



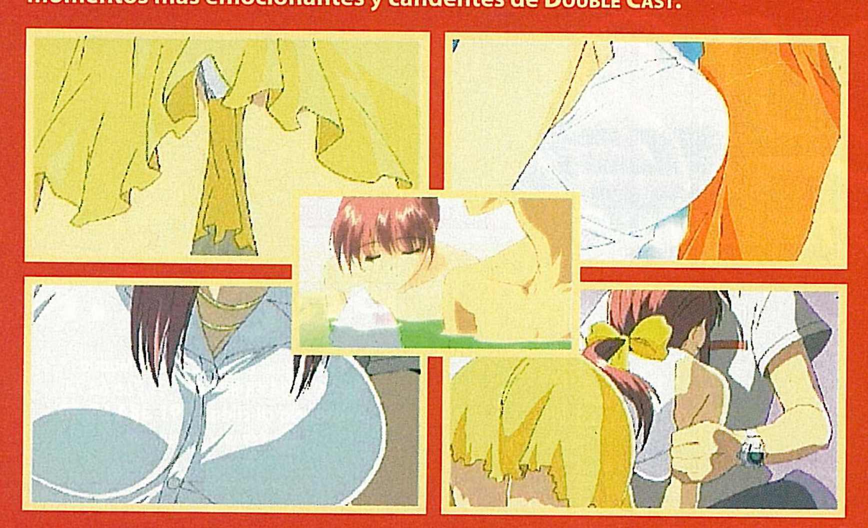
PlayStation

DOUBLE CAST

SUPER Information

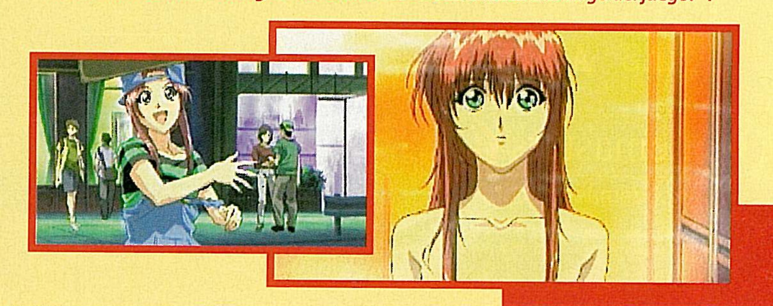
FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SUGAR & ROCKETS

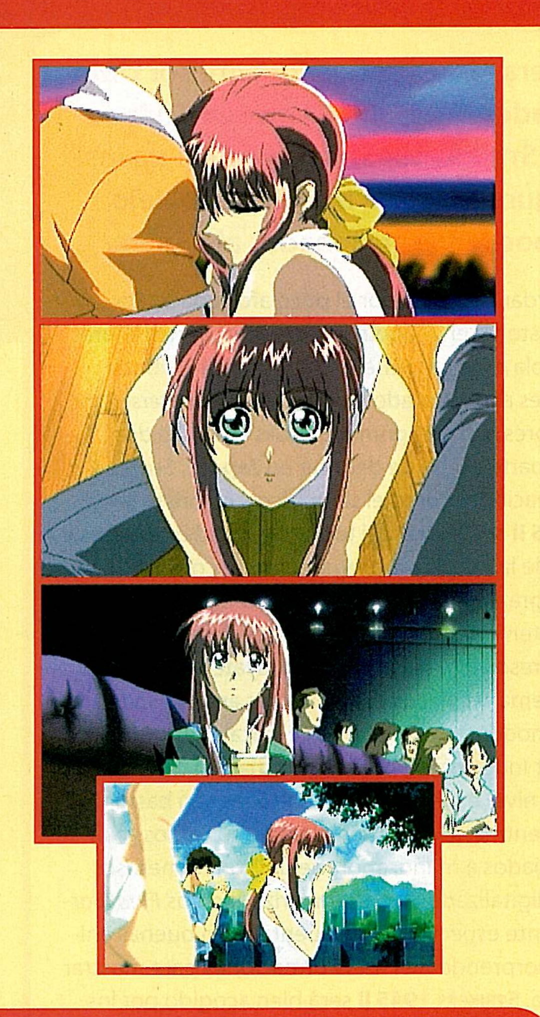
Dual Shock. Las tremendas emociones que te hará sentir **Double Cast** y la evocadora Mitsuki, serán acompañadas por las vibraciones del *Dual Shock*. Como en casi todas las creaciones japonesas de este género, encontraremos multitud de secuencias eróticas totalmente inocentes. Si Mitsuki se acerca mucho a ti, sentirás su cuerpo y los latidos de tu propio corazón, e incluso en más de una ocasión sufrirás un desmayo provocado por una situación o encuentro demasiado cercano. Aquí tenéis varias pantallas con algunos de los momentos más emocionantes y candentes de **Double Cast**.



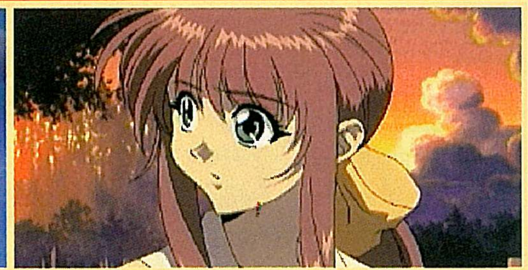


*El desarrollo de **Double Cast** y todos los juegos de la serie Yarudora es tremendamente sencillo. Tan sólo tendremos que elegir entre dos o tres opciones posibles cada cierto tiempo. Esto nos permitirá ir dando forma a una aventura que tomará distintos rumbos según las decisiones seleccionadas a lo largo del juego.*



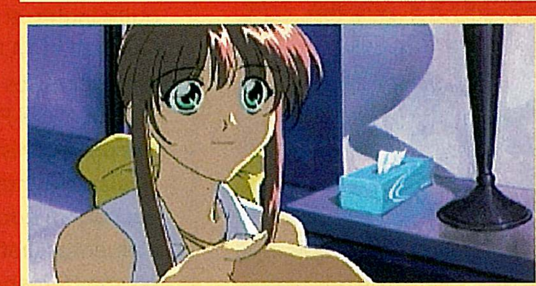












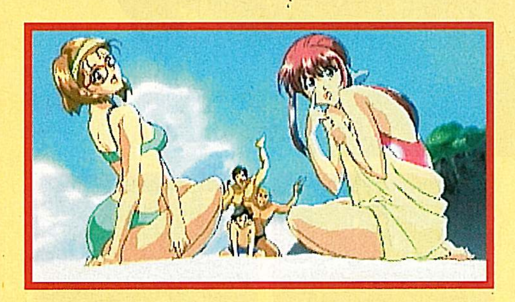
Mitsuki Akasaka. Es la bella y joven protagonista de DOUBLE CAST, y tú serás a partir de ahora su mejor amigo. Compartirás momentos de alegría, de pasión, de tensión y de tristeza, dependiendo de cómo se desarrolle la aventura. Pero ten cuidado, Mitsuki tiene problemas de amnesia, por lo cual tendrás que velar por sus emociones, seguridad e investigar su pasado. El diseño de Mitsuki y los demás personajes de DOUBLE CAST ha corrido a cargo de Keiji Gotoh, y la voz de la protagonista pertenece a Yuzo Mizutani.

YARUDORA SERIES VOL. 1

DOUBLE CAST es el primer capítulo de la popular serie *Yarudora* publicada por SONY C.E.I. y creada por SUGAR & ROCKETS (grupo de programación de SONY) y PRODUCTION I.G (creadores de la animación de GHOST IN THE SHELL, XENOGEARS, TALES OF DESTINY...). Esta serie de *animes* interactivos de sorprendente calidad gráfica ya ha visto cómo se publicaban sus cuatro entregas en **Japón**: DOUBLE CAST, KISETSU WO DAKISHIMETE, SAMPAGUITA y YUKIWARI NO HANA, cada una de ellas respaldada por el buen hacer de artistas manga como **Keiji Gotoh**, encargado del diseño de los personajes de **DOUBLE CAST**, o **Masamune Shirow** del tercer volumen, SAMPAGUITA. En **DOUBLE CAST**, dependiendo de las decisiones que tomemos a lo largo del juego (aparecerán de vez en cuando en forma de dos o tres opciones para elegir), se irá gestando una historia que puede tornarse romántica, dramática o incluso terrorífica, y desembocará en uno de los 27 finales del juego (4 buenos, 6 normales y 17 malos). Los protagonistas del juego sois Mitsuki Akasaka, una bella jovencita del instituto con problemas de amnesia, y tú, y todo gira en torno a una compañía de cine *amateur* que selecciona a Mitsuki como actriz principal de su próxima película. Un día durante el rodaje, Mitsuki ve su propio nombre inscrito en una lápida de un gran cementerio, y a partir de ahí comienza realmente **DOUBLE CAST**. Aunque la calidad de la animación es sobresaliente y el juego está dividido tan sólo en dos CD's, un partida normal nos llevará entre hora y media y dos horas y, si tenemos en cuenta la cantidad ingente de finales que posee, podéis haceros una idea de la duración de este nuevo paso adelante en lo que a juegos de animación se refiere. Una vez completado el juego, podremos acomodarnos frente al televisor y presenciar nuestra historia completa sin menús con la opción *Replay*, y si conseguimos uno de los cuatro finales buenos seremos premiados con una bella composición cantada y nuevas secuencias de introducción para el juego. La adicción que genera **DOUBLE CAST**, sobre todo si el final conseguido no es todo lo agradable que se espera, es tal que completaréis el juego las veces que haga falta hasta conseguir la merecida recompensa del ansiado final feliz. Durante los próximos meses seguiréis recibiendo información de los otros capítulos de esta genial serie de animación, que tiene muy difícil el llegar a nuestras latitudes pero cuya calidad ha vuelto locos a millones de japoneses. Por algo será. **THE ELF**

Algunas escenas de DOUBLE CAST nos pondrán los pelos de punta, como la agresión y posible violación del misterioso motorista, o nuestro propio asesinato a manos de una Mitsuki trastornada.









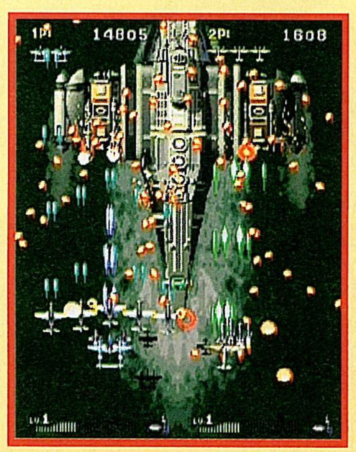
Después del ligeramente decepcionante Sol Divide, los programadores de PSIKYO presentan la segunda parte de Strikers 1945, un *shoot'em-up* inspirado en la Segunda Guerra Mundial que dejó buen sabor de boca a los aficionados al género.

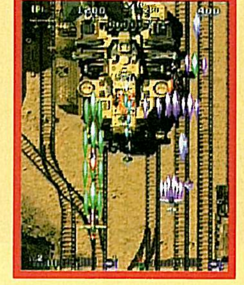
No es justo recordar a PSIKYO por el poco afortunado Sol Divide, ya que su historial en máquinas recreativas y posteriores conversiones a consola es rico y generoso a la hora de tributar constantes homenajes al maltratado género de los *shooters*. A mi mente acuden nombres como el primer Strikers 1945, los dos Gunbird (la segunda parte acaba de debutar en **Japón**), Sengoku Blade, o recientes creaciones como el simpático y colorista Space Bomber. **Strikers 1945 II** secuestra casi todas las grandes virtudes y pequeños defectos de la primera entrega, como sus ocho fases de corta duración pero gran intensidad, los seis aviones disponibles (en esta ocasión repiten el P-38 y el Shinden J7, y debutan el Mosquito inglés, el pintoresco Flying Pancake, el Hayate japonés y el Focke Wulf TA152 alemán) con sus devastadoras armas especiales específicas, los tres modos de pantalla, dos verticales y otra en formato real y el Fighter Index para obtener información de los aviones protagonistas. A nivel estético las dos entregas son bastante similares, aunque mientras en el primer episodio todos los gráficos habían sido dibujados a mano, ahora se utilizan numerosos elementos gráficos digitalizados y pre-renderizados. Los *Final Bosses* son tremendamente espectaculares, cuentan con buenas animaciones y sufrirán sorprendentes transformaciones para mostrar su verdadero aspecto. **Strikers 1945 II** será bien acogido por los fanáticos del género y todos aquellos que gusten de hacer explosionar todo los que les rodea, abatir cantidades industriales de enemigos, esquivar centenares de balas y, por supuesto, enfrentarse a *Final Bosses* de alta tecnología.

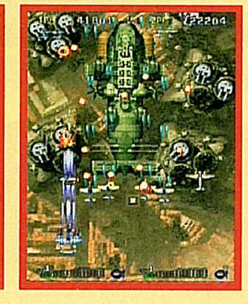
THE ELF & JASON

SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	PSIKYO
PROGRAMADOR	PSIKYO



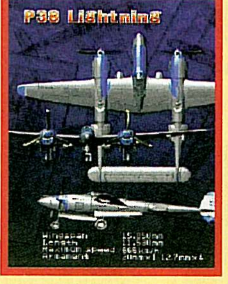


STRIKERS 1945 II

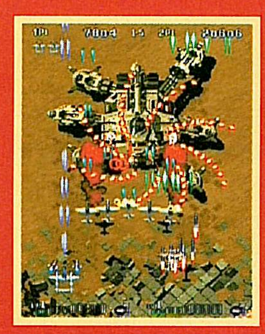
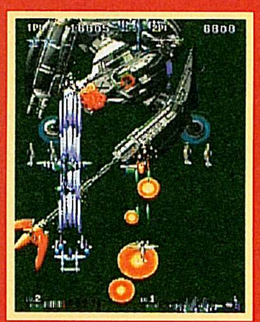
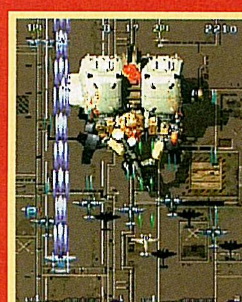
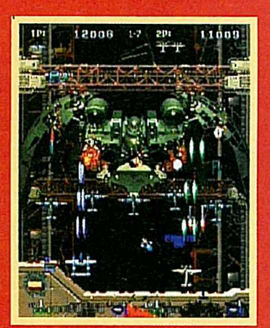
PSX-Saturn







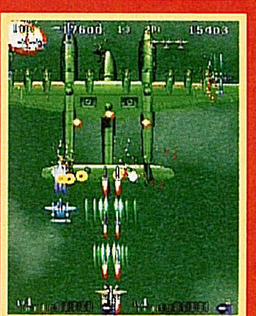
En el Fighters Index tendremos cumplida infomación técnica (narrado en perfecto japonés) y gráfica de todos los aviones que aparecen en el juego.



Brutos mecánicos

Los enemigos de Strikers 1945 II son un auténtico prodigio de la técnica. Primero acudirán a nosotros de una forma más o menos realista para la época en la que está basado el juego, pero tras recibir las primeras sartenadas de disparos se transformarán en mastodónticas bestias cibernéticas más propias del año 2134.

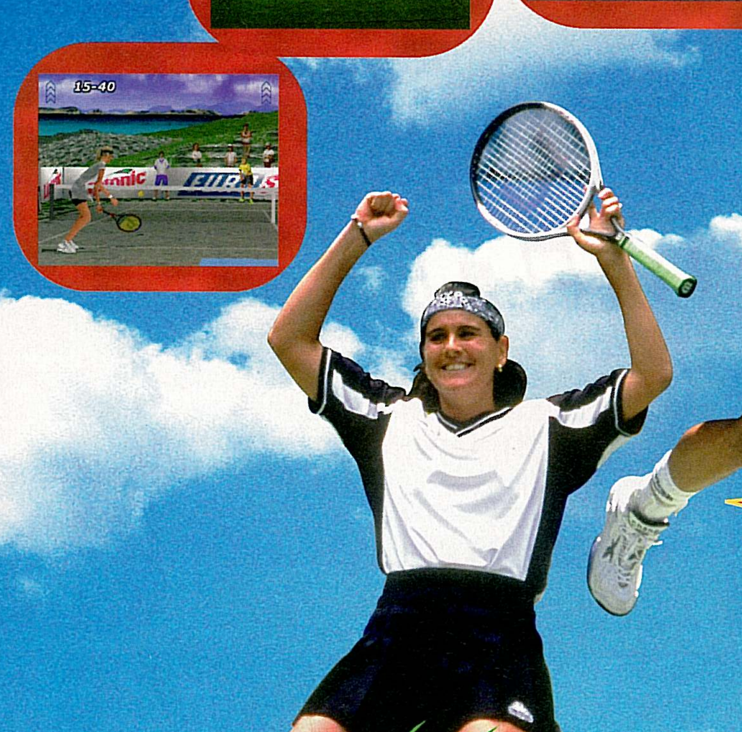



All Star Tennis '99

Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.





SUPERJUEGOS: 92%

"ALL STAR TENNIS´99 Tiene todos los ingredientes necesarios para lograr un gran éxito entre los aficionados".

" Nota de la Versión PlayStation ".

HOBBY CONSOLAS: 91%

Un simulador muy realista pero sumamente jugable a la vez, lo que le convierte en una oferta ineludible para los amantes del deporte de la raqueta.

" Nota de la Versión PlayStation ".







Disponible también en Alcampo

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

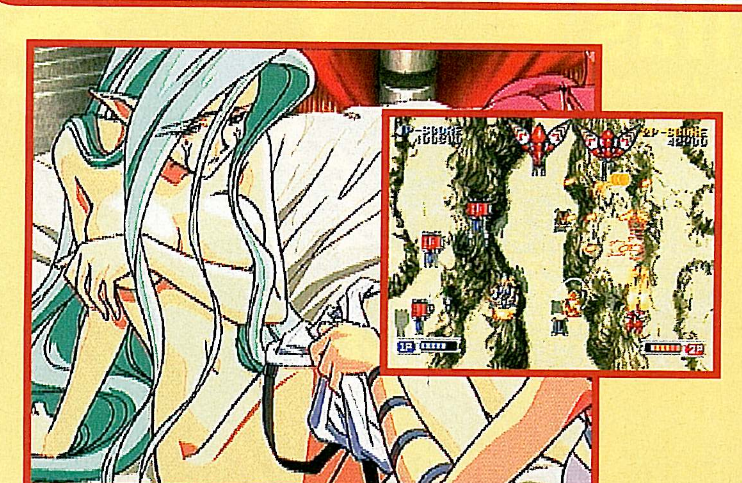




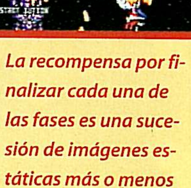




De entre la última hornada de títulos picantes producidos en SATURN, destaca por derecho propio una inusual combinación de erotismo y matamarcianos que responde al título de STEAM-HEART'S. Seis fases de pura tradición *shoot´em-up* donde abundan las chicas guapas y grandes *final bosses*.









La recompensa por finalizar cada una de las fases es una sucesión de imágenes estáticas más o menos picantes.

STEAM-HEART'S

El erotismo vende. Una verdad como un templo, que se hace aún más patente en el mercado japonés, donde los títulos para adultos se cuentan por miles, y para los más diversos sistemas. Cuando creíamos haberlo visto todo dentro del género erótico (aventuras, *RPGs*, juegos de estrategia… incluso *beat´em-ups*), TGL nos sorprende en SATURN con un matamarcianos de correcta factura, aliñado con la aparición de exhuberantes féminas. El sello amarillo de su carátula advierte que STEAM-HEART'S ofrece erotismo suave, sin que llegue la sangre ni el pelo al río (los que poseen sello rojo son mucho más salvajes), centrándose en unas cuantas imágenes estáticas al término de cada fase. En ellas se muestra a los dos protagonistas del juego, los hermanos Blondia y Falandia Varidy, haciendo todo tipo de «guarredidas españolas» a un selecto grupo de jovencitas. Nada visualmente explícito, aunque las pantallas son acompañadas de unos gemidos dignos de una cebra en celo. Respecto al matamarcianos en sí, STEAM-HART´S no es de los peores, aunque no puede competir en gráficos, carisma o jugabilidad con otros títulos de SATURN como RADIANT SILVERGUN O GALACTIC ATTACK. No es una maravilla, pero por lo menos es de los pocos títulos eróticos del mercado japonés perfectamente jugables para el público occidental.

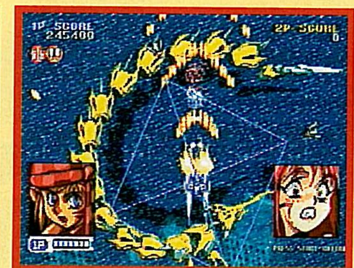
NEMESIS

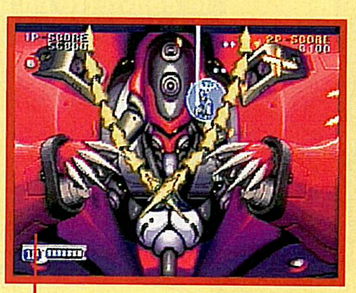
SUPER Information

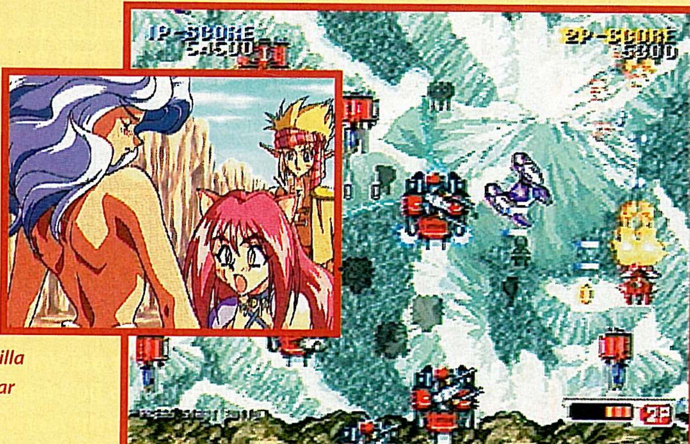
FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	TGL
PROGRAMADOR	GIGA

Saturn











STEAM-HEART'S no es la séptima maravilla en cuanto a gráficos, pero posee un par de Final Bosses bastante apañados y espectaculares.

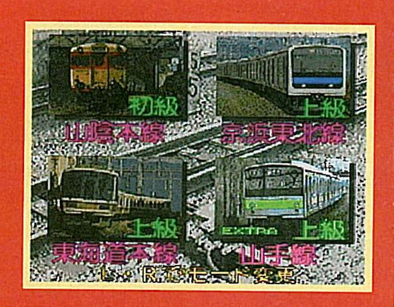


El 18 de Diciembre de 1997, un curioso juego de conducción de trenes de TAITO basado en una popular recreativa convulsionó el mercado de *PlayStation* superando el millón de unidades vendidas. Casi un año después, coincidiendo casi con la segunda parte en *PSX*, TAKARA versionó este clásico japonés de 32 *bits* a *Saturn*. ¿Cuál ha sido el resultado?

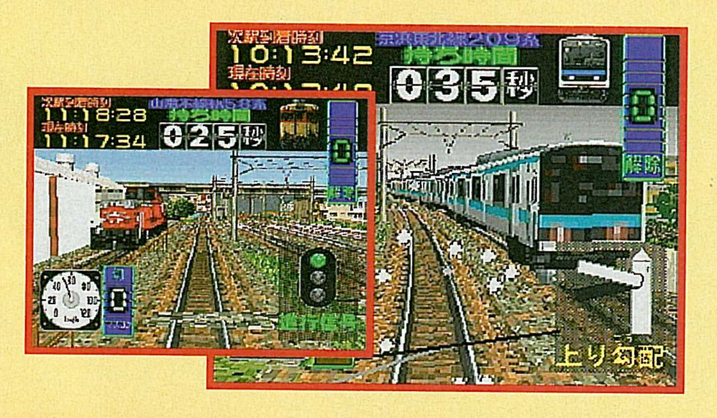




Los cuatro magníficos



Densya De Go! de *Saturn* también cuenta con los cuatro trenes de algunas de las líneas más populares de Japón: la línea Yamanote entre Shibuya y Tokio, Keihin Tohoku entre Shinagawa y Yokohama, San-in Honsen entre Kameoka y Kyoto y Tokaido Honsen entre Kyoto y Osaka. Esta versión incluye modos *extra* con diferentes condiciones climatológicas y alguna curiosidad más.



DENSHA DE GO! EX

La verdad es que esta versión *Saturn* del original simulador de trenes de TAITO de gran popularidad en los salones recreativos japoneses, es más bien pobre y demuestra la poca atención y entusiasmo a la hora de programarlo y hacer el *testing* por parte de TAKARA. Todos sabemos que *Saturn* es menos potente a la hora de gestionar entornos 3D, pero lo que no se puede aguantar es la ridícula resolución de las texturas de esta entrega, que convierte todos los elementos del escenario, sobre todo los demás trenes, en auténticos mosaicos vivientes. Otro fallo más grave aún es la aparición e invasión de texturas fantasmas sobre las vías cuando nuestro tren va a poca velocidad. ¿Quién es el asno que ha permitido esto? Por lo demás **Densha** (o **Densya**) **De Go!** en ***Saturn*** cuenta con los mismos cuatro trenes del original, modos *extra* de juegos con condiciones climatológicas variables, otras novedades de poca monta y bastantes menos extras que la versión ***PlayStation***. Si alguien tiene dudas, que eche una ojeada al número 71 de la revista y haga las pertinentes comparaciones entre ambas entregas. Otro aspecto negativo de esta versión ***Saturn*** es que determinadas escenas representadas con vectores en ***PlayStation***, ahora han sido recreadas con vídeo de baja calidad. Para curar este mal trago y gran desilusión, el mes que viene os contaré las cualidades de la segunda parte de **Densha De Go!** en ***PlayStation***.

THE ELF





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAITO
PROGRAMADOR	TAKARA







Si no queremos perder valiosos puntos, tendremos que apurar con la frenada en todas las estaciones. Es uno de los aspectos más importantes de Densha De Go!

CONCENTRADOS DE DEPORTES

(Para diluir en PlayStation™)

Composición (en %):

Realismo 100
Competición 100
Superación 100
Sensaciones 100
Diversión 100





ACTUA GOLF 3

Combina los tres ingredientes esenciales que se necesitan para una sesión de golf en casa: estilo, puntería y realismo. Ofrece la experiencia más completa en PlayStation en el mundo del golf hasta la fecha.



ACTUA TENNIS

Contiene todas la características que han hecho de los otros títulos Actua un éxito asegurado. Los jugadores se verán recompensados con las últimas técnicas de captura de movimientos, consiguiendo el completo y fluido movimiento de los profesionales del tenis. También disponible en PC.



ACTUA SOCCER 3

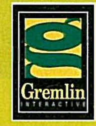
Recrea perfectamente el fascinante juego del fútbol combinando gráficos de alta definición con un sonido espléndido. Supera por goleada a cualquier otro juego de fútbol. También disponible en PC.



RUSHDOWN

Escalofríos, aceleración, velocidad en su pura esencia..., **RUSHDOWN** es el único arcade 3D en tiempo real para esta campaña de Navidad dedicado a EXTREME SPORTS. **RUSHDOWN** te permitirá competir en una carrera por los cinco continentes, desafiando los maestros en cada disciplina: SNOWBOARD, MOUNTAIN BIKE y KAYAK.







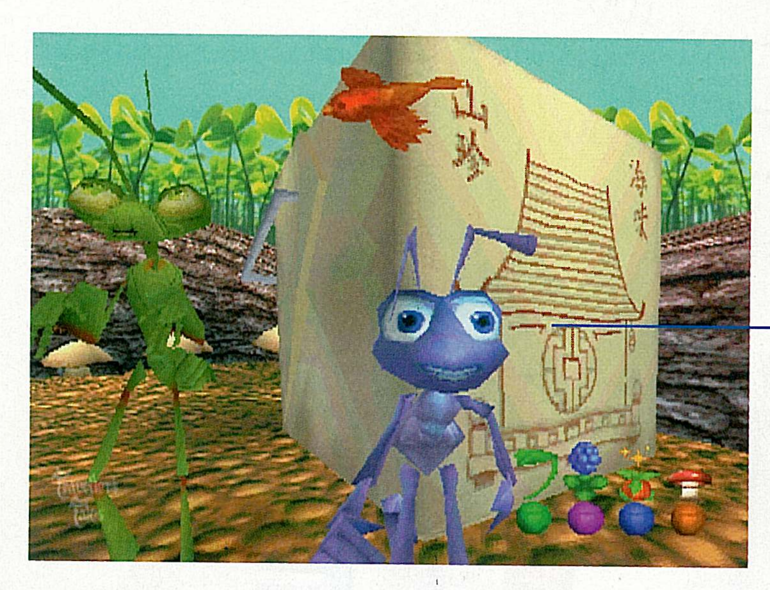


SUPER NUEVO

A BUG'S LIFE

Pura magia Disney en tu PlayStation

Disney Int.
Traveller's Tales
CD ROM Reino Unido

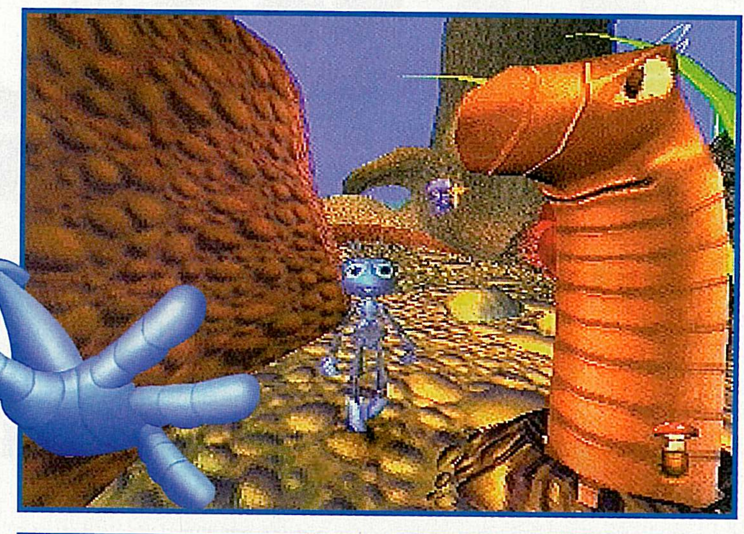


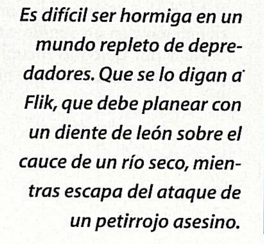
*Entre el reparto original de actores que ponen su voz a los personajes de la película podemos encontrar a **Kevin Spacey** (Oscar por Sospechosos Habituales) en el papel de Hopper, líder de los saltamontes, o **Julia Louis-Dreyfus** (Seinfeld) como la princesa Atta.*

Producida por los creadores de Toy Story, **A Bug´s Life** es una nueva película de animación por ordenador de los estudios DISNEY que aterrizará en la cartelera española el próximo mes de Febrero bajo el título de Bichos. Obviando la polémica sobre las similitudes de esta película con la reciente Antz de DREAMWORKS, la noticia que verdaderamente nos ocupa es la excelente adaptación a ***PlayStation*** que del film ha realizado TRAVELLER'S TALES. DISNEY INTERACTIVE ha vuelto a confiar en este prestigioso equipo de programación inglés (como en el caso de Mickeymania y Toy Story), y la jugada les ha salido excelente, como se puede apreciar nada más encender la consola. A pesar de que se trata sólo de una *beta*, **A Bug´s Life** ya hace gala de (si no el mejor) uno de los más potentes entornos 3D producidos hasta el momento en ***PlayStation***. El desarrollo del juego sigue fielmente el argumento de la película en que se basa, con la hormiga Flik en busca de un grupo de valientes que le ayuden a liberar su hormiguero del acoso de los gorrones saltamontes. Esto da pie a un plataformas 3D en toda regla, con multitud de fases, en el







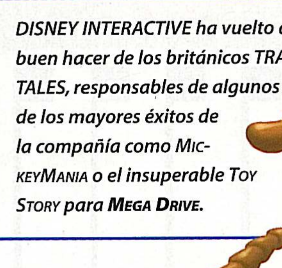


Es difícil ser hormiga en un mundo repleto de depredadores. Que se lo digan a Flik, que debe planear con un diente de león sobre el cauce de un río seco, mientras escapa del ataque de un petirrojo asesino.

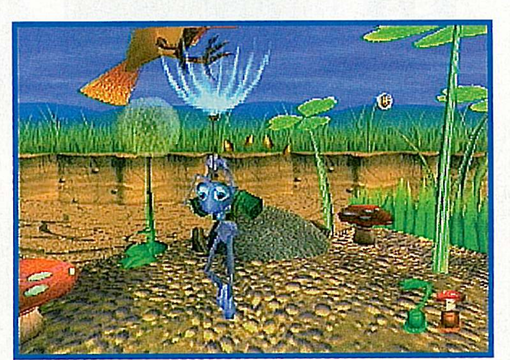








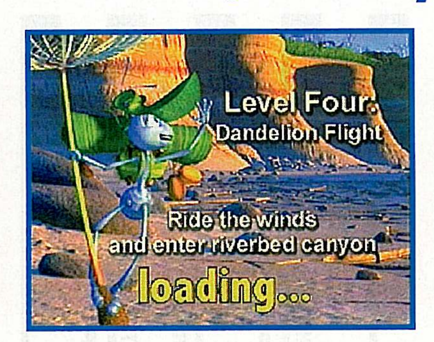
DISNEY INTERACTIVE ha vuelto a confiar en el buen hacer de los británicos TRAVELLER'S TALES, responsables de algunos de los mayores éxitos de la compañía como MICKEYMANIA o el insuperable TOY STORY para **MEGA DRIVE.**

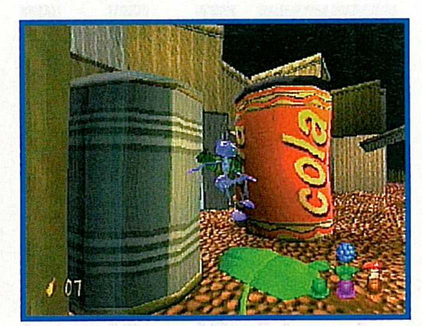




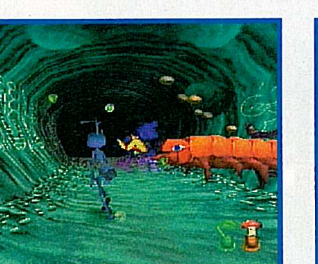
A Bug's Life llegará a España en el mes de Febrero, al tiempo que la película.



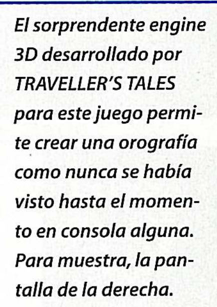












El sorprendente engine 3D desarrollado por TRAVELLER'S TALES para este juego permite crear una orografía como nunca se había visto hasta el momento en consola alguna. Para muestra, la pantalla de la derecha.



que todavía queda por pulir un par de detalles importantes, como el cambio automático de cámaras o el control del protagonista, demasiado sensible para un juego de este género. Confiando en que la versión producida de **A BUG'S LIFE** mejore estos aspectos esenciales, sólo nos queda esperar hasta el mes de Febrero, cuando llegue hasta nosotros este magnífico título, que suponemos lo hará con todo el mismo audio en castellano de la película (como en HERCULES).

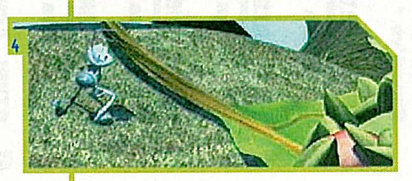
NEMESIS

Intros de película







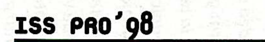


Uno de los mayores alicientes de A BUG'S LIFE es la posibilidad de visionar entre fase y fase numerosas secuencias de la película original, gracias a la magia del modo PLAYBACK. Esperemos que la versión PAL cuente, como ya sucedió con la adaptación a PSX de HERCULES, con las voces de doblaje en castellano de la película.

1 *A medida que completes fases podrás añadir secuencias de vídeo a tu colección.*
2 *Las hormigas no necesitan recurrir a la telefonía móvil para comunicarse con otras.*
3 *Flik, con mochila y gorra a juego, se dispone a reclutar un grupo de valientes.*
4 *Un lamentable error hace perder gran parte de la cosecha del hormiguero.*

PLAYSTATION

1. **TEKKEN 3** =
   Beat'em-up • Namco
   Sin el aluvión de novedades del mes pasado, el reinado de TEKKEN 3 permanece inalterable una vez más.



2. **ISS PRO'98** =
   Deportivo • Konami
3. **FIFA'99** =
   Deportivo • Electronic Arts
4. **GRAN TURISMO** =
   Conducción • S.C.E.
5. **TOMB RAIDER III** =
   Plataformas 3D • Eidos
6. **SPYRO THE DRAGON** ↑
   Plataformas 3D • S.C.E.
7. **CRASH BANDICOOT WARPED** ↓
   Plataformas 3D • S.C.E.
8. **RIVAL SCHOOLS** =
   Beat'em-up • Capcom
9. **LIBERO GRANDE** ↑
   Deportivo • Namco
10. **T.O.C.A. 2** ↓
    Conducción • Codemasters

SATURN

1. **DEEP FEAR** =
   Aventura • Sega
   Va a ser muy difícil que veamos cambios significativos en este TOP en los próximos meses. DREAMCAST se acerca..
2. **PANZER DRAGOON RPG** =
   RPG • Andromeda
3. **BURNING RANGERS** =
   Arcade • Sega
4. **SHINING FORCE III** =
   Estrategia • Sega
5. **SONIC R** =
   Arcade • Sega
6. **MARVEL SUPER HEROES** =
   Beat'em-up • Capcom
7. **CROC** =
   Plataformas 3D • Argonaut
8. **THE HOUSE OF THE DEAD** =
   Shoot'em-up • Sega
9. **RAMPAGE WORLD TOUR** =
   Arcade • Midway
10. **RESIDENT EVIL** =
    Aventura • Capcom

GAMEBOY COLOR

1. **WARIO LAND 2** =
2. **GAME & WATCH GALLERY 2** NOVEDAD
3. **DONKEY KONG LAND 3** ↓
4. **TETRIS DX** NOVEDAD
5. **BOMBERMAN POCKET** =

NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS'98** =
2. **KING OF FIGHTERS'97** =
3. **KING OF FIGHTERS'95** =
4. **LAST BLADE** =
5. **METAL SLUG 2** =

El más sugerente
RIDGE RACER TYPE 4 • PSX



La gran promesa
SONIC ADVENTURE • DREAMCAST

El más creativo
MUSIC • PLAYSTATION

El más sorprendente
STAR WARS ROGUE SQUADRON • N64



TOP 40

Superjuegos TOP 10

NINTENDO 64

1. **THE LEGEND OF ZELDA** — =
   Action RPG 3D • Nintendo
   
   En un mes no demasiado prolífico en lanzamientos, ZELDA sigue encabezando la lista… y por mucho tiempo.
2. **SUPER MARIO 64** — =
   Plataformas 3D • Nintendo
3. **F-ZERO X** — =
   Arcade Conducción • Nintendo
4. **TUROK 2** — =
   Shoot'em-up • Acclaim
5. **BANJO KAZOOIE** — =
   Plataformas 3D • Nintendo - Rare
6. **F1 WORLD GRAND PRIX** — =
   Conducción • Nintendo
7. **CENTRECOURT TENNIS** — NOVEDAD
   Deportivo • Hudson
8. **ISS 98** — ↑
   Deportivo • Konami
9. **V-RALLY'99** — ↓
   Deportivo • Infogrames
10. **EXTREME G2** — =
    Conducción • Acclaim

JAPON

1. **RIDGE RACER TYPE 4 • PSX** — NOVEDAD
   Conducción • Namco
   
   NAMCO ha logrado lo que parecía a todas luces imposible: desbancar a METAL GEAR SOLID de la primera posición.
2. **METAL GEAR SOLID • PSX** — ↓
   Aventura • Konami
3. **VAMPIRE SAVIOR EX • PSX** — ↓
   Beat'em-up • Capcom
4. **CAPCOM GENERATION 5 • PSX** — NOVEDAD
   Recopilación • Capcom
5. **R-TYPE DELTA • PSX** — =
   Shoot'em-up • Irem
6. **SMASH C. TENNIS 2 • PSX** — ↓
   Deportivo • Namco
7. **GUNBARL • PSX** — =
   Arcade • Namco
8. **DOUBLE CAST • PSX** — NOVEDAD
   Anime Interactivo • SCE
9. **SILHOUETTE MIRAGE • PSX** — NOVEDAD
   Plataformas • Treasure
10. **RADIANT SILVERGUN • SAT.** — ↓
    Shoot'em-up • Treasure

SUPER NINTENDO

1. **THE LEGEND OF ZELDA** — =
2. **TERRANIGMA** — =
3. **F-ZERO** — =
4. **LUFIA** — =
5. **KIRBY'S FUN PACK** — =

MEGA DRIVE

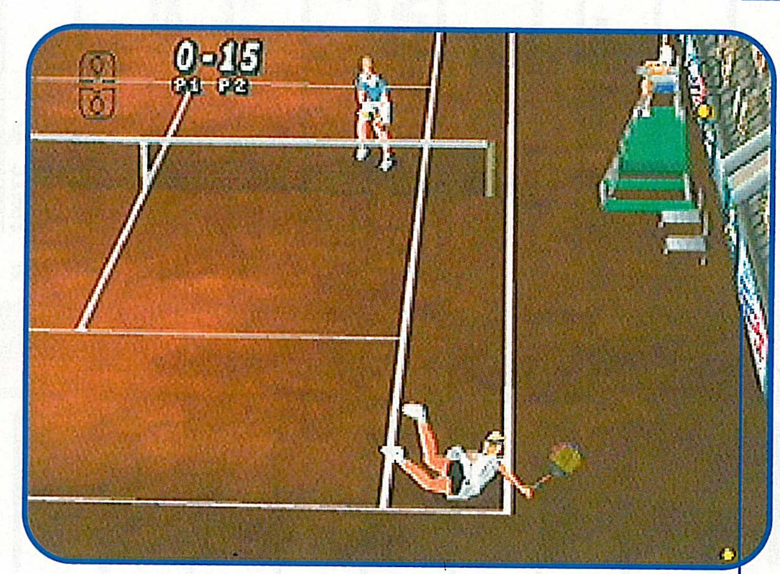
1. **THE LOST WORLD** — =
2. **FIFA '98: RUMBO AL MUNDIAL** — =
3. **DISNEY COLLECTION** — =
4. **TOY STORY** — =
5. **SONIC 3D** — =

ALL STAR TENNIS'99

UBI SOFT
SMART DOG
96 MEGAS
FRANCIA

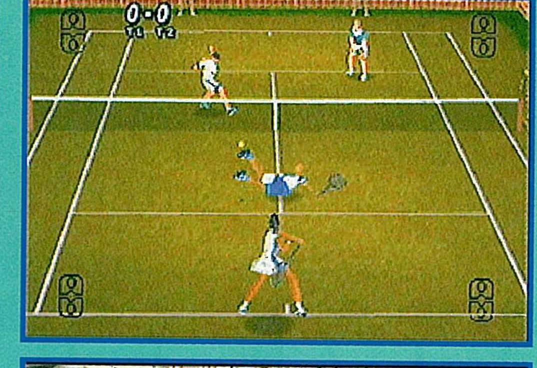
All Star Tennis '99

Muy oportuno



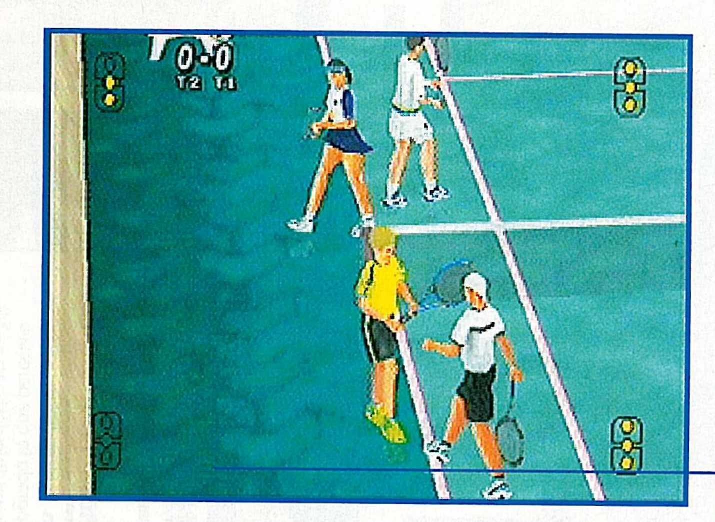
Parece mentira que el tenis, uno de los deportes habituales en los primeros títulos de todos los soportes, no hubiera llegado hasta ahora a los 64 bits de NINTENDO. Con este juego, se rompe una sequía que ha durado demasiado.

Dobles





Los partidos de dobles son otra de las opciones incluidas. Aquí toma especial importancia la posibilidad de que cuatro jugadores participen de forma simultánea.





*JUGADORES Junto a jugadores ficticios, el programa recoge otros reales. La presencia de **Conchita Martínez** o de **Michael Chang** es un aliciente que últimamente empieza a ser incluidos en simuladores relacionados con el mundo de la raqueta.*

Coincidiendo con el éxito de nuestros tenistas, este deporte llega a ***Nintendo 64*** con una versión de la saga de UBI SOFT recientemente aparecida para ***PlayStation***. Una notable jugabilidad y la aparición de grandes jugadores del mundo de la raqueta, son los principales alicientes del programa.

Aunque parezca mentira, los usuarios de ***Nintendo 64*** aficionados al tenis no han podido disfrutar de ningún juego de este deporte. Con la aparición de Centre Court y el anuncio de **All Star Tennis'99**, entramos en una época de vacas gordas que coincide con los éxitos de nuestros tenistas en el circuito internacional. El programa es una versión del juego recientemente aparecido para ***PlayStation*** con el mismo título. Se mantiene el mismo grupo programador, SMART DOG, responsable de la versión para los 32 *bits* de SONY. Uno de sus alicientes es la incorporación de jugadores reales (como **Conchita Martínez**, **Jana Novotna** o **Michael Chang**), que comparten cartel con otros ficticios. Cada uno de ellos refleja las características reales de cada

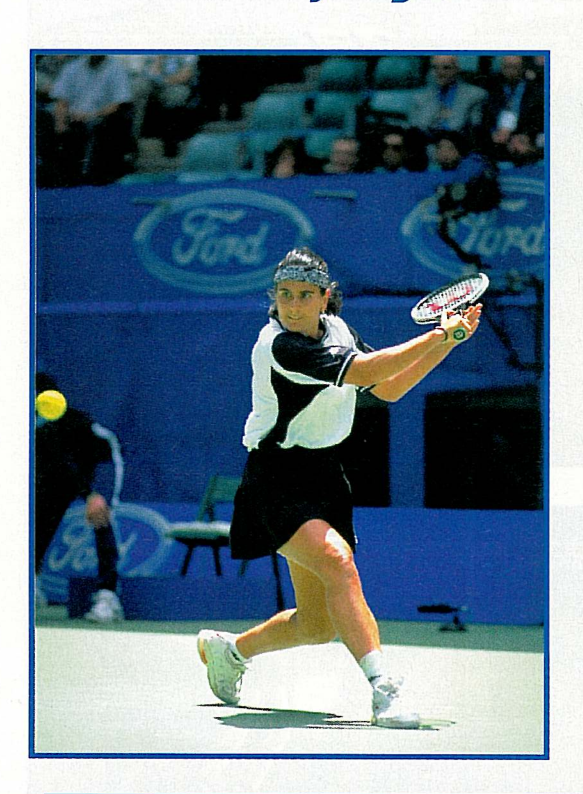




Entre las escasas opciones recogidas en el juego pueden destacarse las diferentes superficies sobre las que se disputan los partidos de tenis. Los escenarios que rodean cada pista recogen aspectos característicos del país en el que se encuentran.



La presencia de jugadores reales es uno de los mayores alicientes del juego.



jugador, incluyendo algunos de sus golpes predilectos. En el apartado gráfico, aunque el juego no está totalmente terminado, se puede apreciar una gran jugabilidad gracias a los suaves movimientos, tanto de los jugadores como de la pelota. La oferta de cámaras no es muy amplia, aunque está previsto incluir una variada gama de opciones. El programa incorpora diferentes modos de juego, entre los que destaca el denominado «tenis bomba». En el mismo aparecen bombas en el campo, por lo que además de preocuparse por devolver los golpes, hay que evitar las explosiones. En definitiva, se trata de un simulador de corte más clásico que CENTRE COURT, que refleja perfectamente el mundo de la raqueta. A la espera de los últimos retoques, y dada la escasez de programas para **NINTENDO 64** en su género, promete ser uno de los grandes dentro de la simulación tenística. **CHIP & CE**

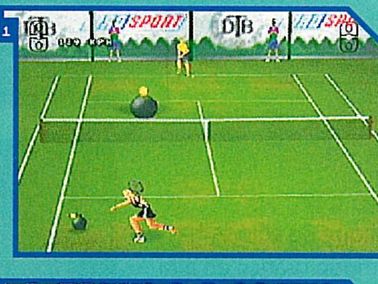


*La escasez de programas para **NINTENDO 64** dedicados al mundo del tenis, hace que el programa de UBI SOFT levante unas grandes espectativas. A la espera de la versión final, el programa no defrauda.*



Modo Bomba Tennis

Es un modo de juego parecido al «crazy tennis» incluido en PETE SAMPRAS TENNIS para Mega drive. en este caso la dificultad añadida son unas bombas que aparecen en el lugar donde bota la pelota. entre las posibles alternativas para evitarlas, una posibilidad consiste en situarse cerca de la red e intentar volear.

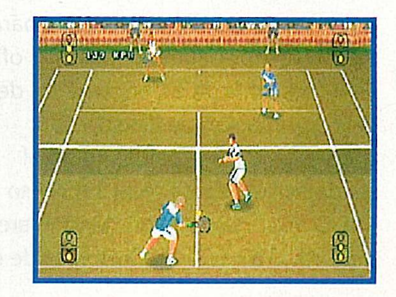


1 El lugar donde bota cada bola queda marcado con una bomba. El tamaño de las mismas va aumentando a medida que pasa el tiempo, hasta que se produzca la explosión.



2 Si el momento de la detonación de una bomba coincide con una posición cercana del jugador, el punto puede darse por perdido.





SUPER NUEVO

KENSEI: SACRED FIST

KONAMI

KONAMI

CD ROM

JAPON

El primer discípulo de Tekken 3.





A pesar de que en la animación de cualquiera de los personajes no ha sido utilizada ninguna técnica de Motion Capture, algunos de los movimientos que podremos realizar son tan impresionantes como el que tenéis arriba.





Al realizar cierto tipo de movimientos que lanzan al oponente a varios metros de distancia, la cámara cambiará su perspectiva, de un modo muy similar al visto en TEKKEN 3.



PlayStation • Beat'em-up

La difícil tarea de desbancar a TEKKEN 3 del trono de los *beat'em-up* para ***PLAYSTATION*** ha comenzado para KONAMI, especialmente para sus oficinas de **Tokio**, KCET, encargadas de la programación de **KENSEI** y con maravillas a sus espaldas como el magnífico WINNING ELEVEN 3 (ISS PRO 98). Gráficamente, el tremendo parecido con TEKKEN 3 salta a la vista de un modo alarmante, ya que no sólo se ha utilizado el mismo modo gráfico en alta resolución que en el programa de NAMCO, además, muchos de los movimientos de los personajes se asemejan a los aparecidos en cualquiera de las tres partes de la saga TEKKEN, aunque ciertos golpes nos recordarán irremediablemente al pionero de los *beat'em-up* en 3D, VIRTUA FIGHTER. Por supuesto, esta virtud (que no defecto, ni mucho menos) no hace de **KENSEI SACRED FIST** una mera imitación, ya que posee decenas de innovadoras características que hacen único al programa de KONAMI. La cantidad de luchadores seleccionables es uno de los puntos fuertes de **KENSEI**,

De un modo similar al de la saga TEKKEN, cuando cualquier golpe conecta, éste desprenderá un impresionante efecto de luz. Cualquiera de esos efectos se verán reflejados en el cuerpo de los luchadores, al igual que la iluminación general de cada uno de los escenarios.





ya que si bien al principio tan sólo dispondremos de 9 personajes, acabándonos el juego iremos consiguiendo nuevos luchadores ocultos, 13 en total, que unidos a los 9 principales formarán una suculenta pantalla de selección. En lo que a jugabilidad se refiere, la de **KENSEI** resulta una especie de mezcla entre VIRTUA FIGHTER y TEKKEN, con *combos*, *reversals*, llaves, llaves combinadas a lo King, y una gran cantidad de innovadores movimientos como las sorprendentes secuencias de defensa de cada luchador. La lucha esta servida. **DOC**

El primer juego de Konami de la «generación Tekken 3».







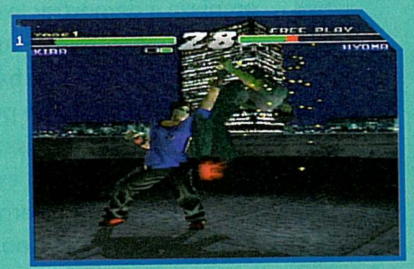


En todos y cada uno de los escenarios podremos observar cómo la iluminación de los mismos afecta con gran realismo a los cuerpos de los personajes, aunque algunos de ellos sean demasiado oscuros.



Más personajes.

Como buen beat'em-up que es, en KENSEI no podían faltar los luchadores ocultos que, en este caso, superan con creces en cantidad a los normales.

1


2


3


1 La mayoría de los luchadores secretos comparten golpes con los alter egos que los hacen seleccionables.
2 Algunos luchadores ocultos como Akira poseen un escenario propio que sólo aparecerá al luchar contra él.
3 Aquí tenéis la pantalla de selección de personaje. Los huecos serán rellenados con personajes secretos.





SUPER NUEVO

QUAKE II

CODEMASTERS
HAMMERHEAD
CD ROM · Reino Unido

PlayStation • Shoot'em-up 3D

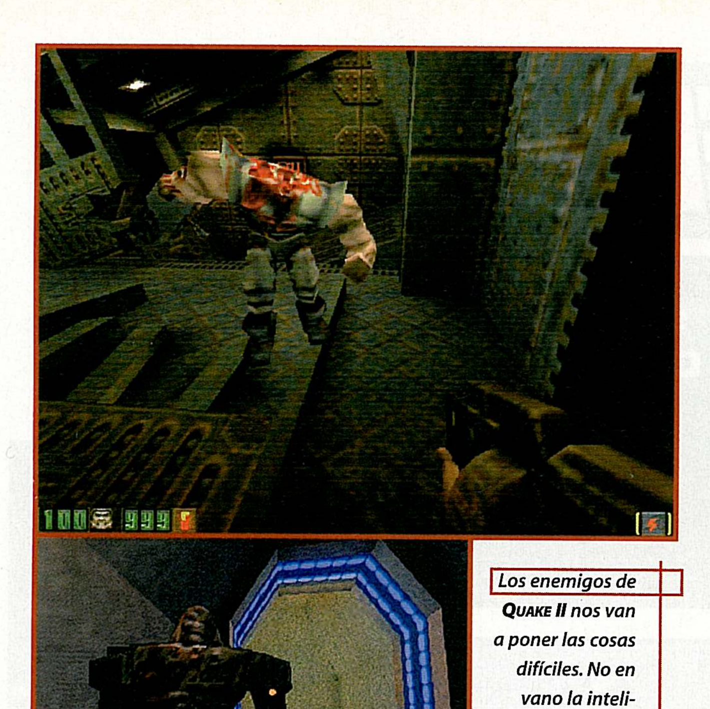
Grandes dosis de acción para PlayStation



*El espíritu de perfección de HAMMERHEAD ya quedó patente en su anterior creación, SHADOW MASTER. Ahora, con **QUAKE II**, vuelven a hacer gala de su dominio de los efectos de luz y una suavidad impresionante con gráficos en alta resolución.*



En las frías tierras de **Manchester** tiene su sede el equipo desarrollador de la entrega de QUAKE II para los 32 *bits* de SONY. En nuestra visita apenas pudimos ver una versión *alpha* del juego, que ya empieza a demostrar lo que los componentes de HAMMERHEAD son capaces de hacer en una ***PLAYSTATION***. Como pudimos comprobar en sus oficinas, no son nuevos en este mundillo. En 1997 crearon una maravilla técnica que no tuvo mucha repercusión en el mercado, SHADOW MASTER, que fue lanzada al mercado por PSYGNOSIS. El historial de sus componentes se remonta a la época de los 16 *bits*. El director del proyecto y programador jefe, **Chris Stanford**, fue el responsable de las entregas para ***SUPER NINTENDO*** de TOY STORY y MICKEY MANIA. Su compañero, **Paul Hunter**, cuenta con un largo historial dentro de los 8 *bits*, y estuvo involucrado en la programación de MICKEY´S WILD ADVENTURE para ***PLAYSTATION***. Además uno de los integrantes de HAMMERHEAD con más renombre es **Andy Ingram**, uno de los fundadores de TRAVELLER'S TALES, que tiene a sus espaldas la conversión de la saga STRIDER para los 16 *bits*, o LEANDER de ***AMIGA*** (GALAHAD en ***Mega Drive***). Toda esta experiencia ha sido empleada en introducir el fenómeno QUAKE, la criatura de la factoría ID SOFTWARE, a los usuarios de ***PLAYSTATION***. Para esta ocasión se han rediseñado los mapeados de los escenarios de ***PC*** adaptándolos al *hardware* de la



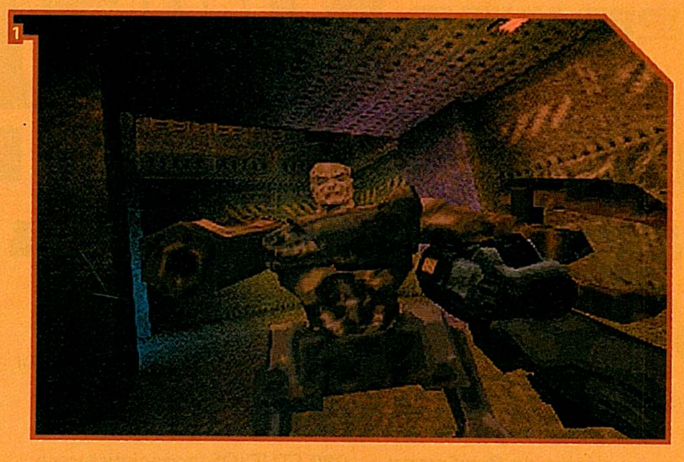
Los enemigos de **QUAKE II** *nos van a poner las cosas difíciles. No en vano la inteligencia artificial es uno de los aspectos más cuidados.*

consola, y además se han creado niveles exclusivos para completar las cerca de 30 fases del juego. Eso sin contar las que integran la modalidad *Deathmatch*. Aquí podrás medir tu habilidad tanto con dos como con cuatro jugadores, aunque en el momento de la visita aún no tenían muy claro si podrían incluir los cuatro jugadores porque se ralentizaba bastante. Tal y como demostró en SHADOW MASTER, HAMMERHEAD tiene un dominio casi insultante de los efectos de luz en ***PLAYSTATION***, y en **QUAKE II** han plasmado todo su talento. El movimiento del entorno 3D es muy suave, y encima lo han conseguido con gráficos en alta resolución. Toda una proeza. Por supuesto, esta entrega para ***PLAYSTATION*** no tendrá que envidiar en absoluto a su homónima de ***PC***. La acción está garantizada, ya que se han incorporado nuevos monstruos y también algunas armas a nuestro poderoso arsenal. Sin duda, la compatibilidad con el *Dual Shock* aumentará la tensión en cada uno de los enfrentamientos del juego. **QUAKE II** se confirma como la gran esperanza para los amantes de la acción.

R. DREAMER



Las armas









Uno de los principales elementos en un *shoot'em-up* 3D es el arsenal con el que nos enfrentamos a nuestros enemigos. En QUAKE II para *PLAYSTATION*, además de contar con las armas de la versión original, dispones de otras completamente nuevas.



SUPER NUEVO

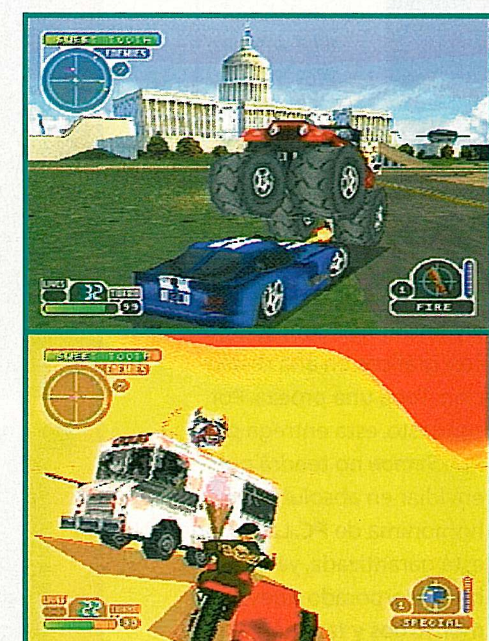
TWISTED METAL 3

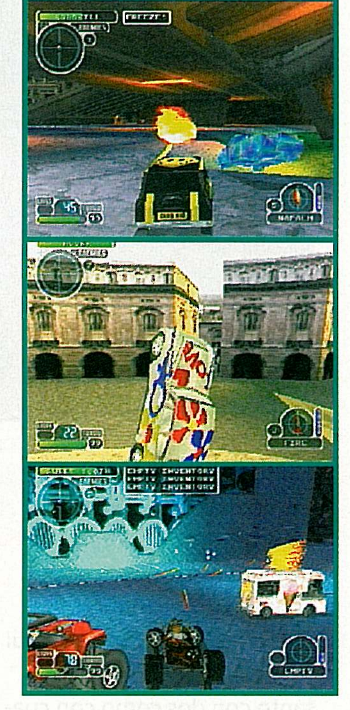
SONY C.E.A.
989 STUDIOS
CD ROM
EE.UU.

Una secuela fiel a sus antecesores



Para nosotros **Twisted Metal 3** ha supuesto una pequeña sorpresa. Decir esto de la tercera parte de una saga que es casi ya un clásico de ***PlayStation*** resulta, como poco, un tanto extraño. Explicaremos los motivos. Como recordaréis, las dos primeras entregas llegaron a nuestro país de la mano de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **España**, y en **SUPER JUEGOS** pudimos conocer todos sus detalles y su evolución desde las versiones *beta* a la versión final. Eso no ha ocurrido con **Twisted Metal 3**, del que las primeras noticias que hemos tenido nos han llegado con la versión producida, ya a la venta en **Estados Unidos**. Dejando a un lado este dato, **Twisted Metal 3** sigue más o menos fiel al esquema y estilo de juego visto en las anteriores secuelas, pero se nota también, en algunos detalles, que ha sido creado por otros programadores. Los responsables de esta edición son 989 STUDIOS, especialistas en juegos deportivos como Coolboarders 3, Rally Cross 2 o NFL Xtreme, y hay que decir que han hecho un buen trabajo al lograr unos movimientos mucho mejores, vehículos más consistentes y unos escenarios mucho más logrados. Por lo demás, la mecánica de juego es casi idéntica: acción frenética y salvaje, libertad casi absoluta de movimientos, escenarios amplios y con un montón de secretos, gran cantidad de enemigos de los que no te dan un





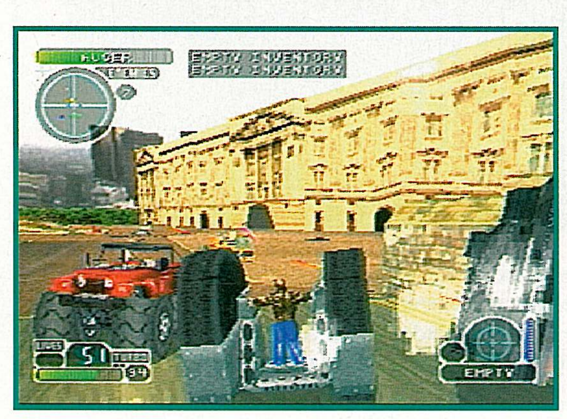


PlayStation • Arcade





Una de las cosas que puede alegraros la existencia es la posibilidad de contar con un aliado para hacer frente a resto de la tropa. Aunque pueda parecer una tontería, nuestro nuevo amigo es una auténtica ayuda que en muy pocas ocasiones nos dejará solos.



Jefes Finales



Por lo que hemos podido ver, son los mismos de siempre aunque un poco retocados. os las veréis con ellos cada vez que acabéis dos escenarios.





Como podéis ver en estas pantallas, los enemigos de ***Twisted Metal 3*** *siguen fieles a su constumbre de atacar en grupo. Aunque a veces es sencillo escapar, casi siempre te arrinconarán.*





respiro, numerosos *items* y armas, y la presencia de jefes finales. Las novedades más detacables, aparte de las mejoras gráficas y técnicas, son la posibilidad de tener aliados en combate y la inclusión de nuevos *combos* de ataque.

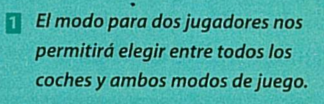
Para finalizar, sólo nos queda destacar su nueva y potente banda sonora, su interesante modo para varios jugadores simultáneos y el hecho de que **Twisted Metal 3** aproveche al máximo las características del vibrante mando *Dual Shock*.

DE LUCAR




Dos Jugadores



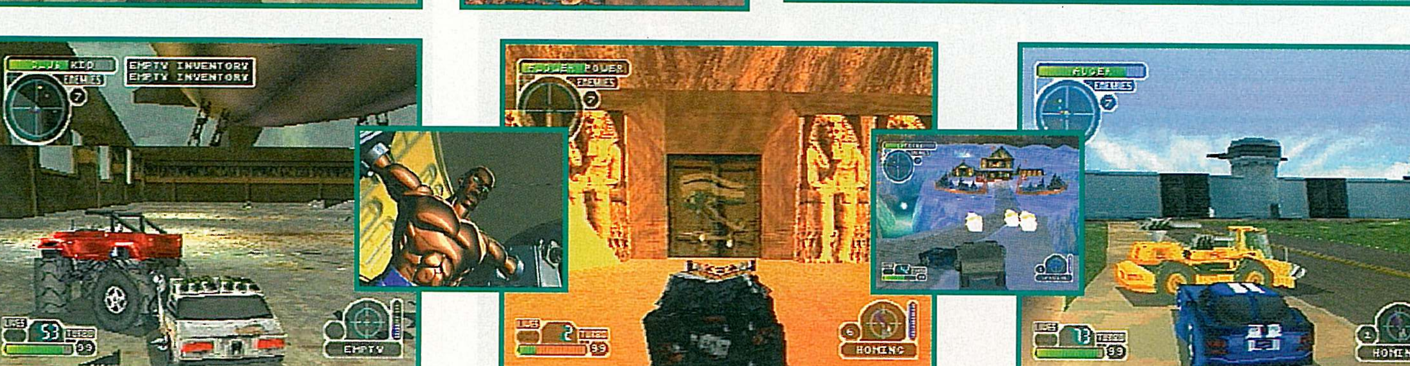




1 *El modo para dos jugadores nos permitirá elegir entre todos los coches y ambos modos de juego.*

2 *Aunque el versus siempre es divertido, en este juego la participación de otros rivales es mejor.*

3 *A nivel técnico y gráfico, esta modalidad Multiplayer es casi idéntica al modo individual.*

4 *Pierde algo de gracia, pero siempre podéis optar por aliaros frente al resto de enemigos.*





RUNNING WILD

Carreras sin fronteras

SONY C.E.
UNIVERSAL INT.
CD ROM EE.UU.

Hace unos meses os mostrábamos imágenes en **MADE IN JAPAN** de un extraño y futurista título de carreras aparecido en **Japón** llamado RUNNING HIGH, en el que los personajes se servían de sus propias piernas para llegar a la victoria. En esta ocasión es la compañía UNIVERSAL INTERACTIVE, autores de maravillas como la saga CRASH BANDICOOT, los que retoman esta idea y, utilizando bípedos con ciertas semejanzas físicas con animales, como un elefante o una cebra, han creado un disparatado juego de carreras llamado **RUNNING WILD**. El objetivo, lógicamente, consiste en llegar el primero, pero «a pata», sin la posibilidad de utilizar ningún tipo de vehículo. Eso sí, podremos hacer uso de ciertos *items* que nos servirán para propulsarnos, volar, convertir el suelo en una superficie congelada en la que nosotros no resbalamos e incluso hacernos gigantes, para así aplastar a nuestros oponentes. Inicialmente dispondremos de cuatro escenarios básicos: el ártico, el volcán, la ciudad y la jungla, pero a medida que consigamos la primera posición en cada una de las dificultades se irán añadiendo nuevos circuitos. Técnicamente **RUNNING WILD** está muy bien realizado, sobre todo en lo que a suavidad respecta, ya que a pesar de que pone en pantalla a más de cinco personajes a la vez, sigue moviéndose con una suavidad aproximada de 50 *fps*. El mes que viene os mostraremos todos los circuitos y los personajes secretos de este alocado juego. **DOC**

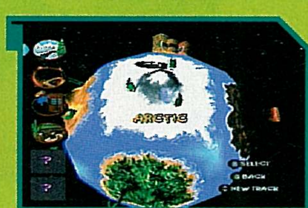




Están como una cebra



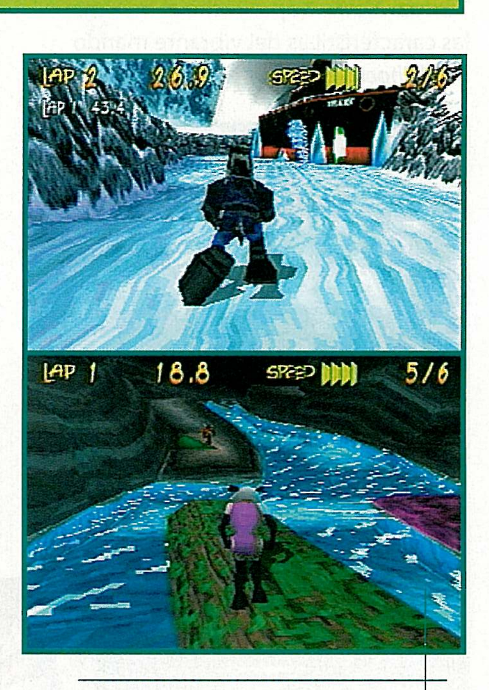


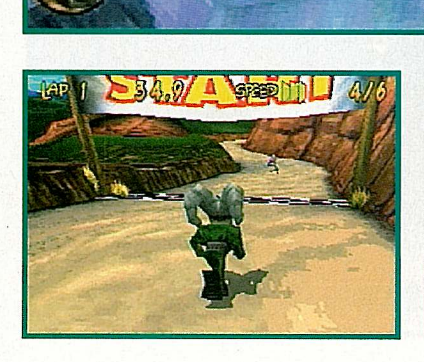


En la parte superior y a la izquierda podéis ver imágenes de los menús de selección de personaje y circuito. La otra es una instantánea tomada mientras DE LUCAR coge el autobús.



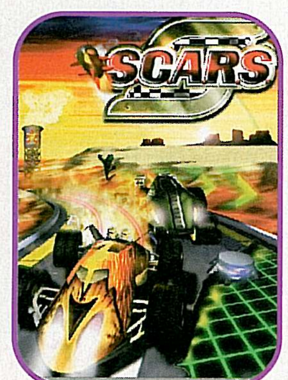
*Juega limpio, no eches tripa... Esta canción de **Pablo Carbonell** ilustra a la perfección la bonita imagen que tenéis a la izquierda.*





En algunos de los escenarios encontraréis obstáculos tan extraños como unas zarzas, un profundo barranco, un yate o el tronco sobre el río que tenéis en la pantalla de arriba.





S.C.A.R.S.

Para aquellos que gusten *discutir* sobre cuál es mejor y cuál peor, diremos que S.C.A.R.S. de PSX y S.C.A.R.S. N64 son muy *similares.* Tanto, que de tener que quedarnos con alguna versión, nos decantaríamos por la de *N64*... pero por un mínimo margen.

VALORACION

S.C.A.R.S. para NINTENDO 64 es una excelente opción para volver a disfrutar de la velocidad y acción al estilo MARIO KART o STREET RACER. gráfica y técnicamente, esta creación de UBI SOFT y VIVID IMAGE cumple con creces pero, para nosotros, su mayor virtud se encuentra en su gran jugabilidad. con coches un poco menos pintorescos y un enfoque algo más realista y serio, S.C.A.R.S. sería uno de esos títulos capaces de comérselo todo.

Hace ya algún tiempo, unos cuantos meses atrás, os hablábamos sobre las excelencias y virtudes de **S.C.A.R.S.** para ***PlayStation***, un título que, sin ser de lo mejor del género en esta consola, tenía unas cuantas peculiaridades y detalles capaces de atraer la atención de los que desearan probar algo divertido y distinto. Como en ***Nintendo 64***, por desgracia, la oferta en juegos de conducción es bastante más limitada, suponemos que **S.C.A.R.S.** lo va a tener mucho más fácil. En materia gráfica, **S.C.A.R.S.** para ***Nintendo 64*** nos recuerda bastante al aspecto pulcro y cuidado de algunos títulos de ordenador, sobre todo, por la forma de utilizar el suavizado de texturas y la paleta de colores empleada en buena parte de los escenarios. El trabajo es bastante meritorio en esta materia, y dejando a un lado el chocante diseño de los vehículos, lo único que podríamos criticarle es el hecho de que los coches parezcan como recortados y pegados sobre el suelo según el color que tenga éste. Tal sensación se produce al enfrentar unos coches tremendamente definidos y brillantes con un terreno de tonos claros y con unas texturas que, con

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT

LA SUSPENSION de los vehículos es tan súmamente exagerada que habrá ocasiones en que parezca que nuestro coche se va a desmantelar. Lo curioso es que siendo así de flexible, jamás iremos dando botes.





*Para un ojo un poco experto, las diferencias gráficas entre esta versión y la de **PSX** son evidentes. En el juego de **Nintendo 64** encontraréis una mayor definición y un excelente suavizado en las texturas.*

S.C.A.R.S.

CONDUCCION

Megas	96
Jugadores	1-4
Copas	3
Circuitos	9
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	controller pak

Cómo lograr otros coches



El único método pasa por ganar primero las copas y luego los retos del modo *Challenge*. Nuestro consejo es que, antes de intentar ganar la segunda copa, intentéis vencer a Scorpion porque es un gran coche.





LAS ARMAS E ITEMS

Son fundamentales para lograr la victoria. Conocerlos y dominarlos es casi tan importante como pilotar bien. Los turbos y las minas de tiempo pueden sacaros de un montón de apuros. Usalos con precisión.

Varios Jugadores



Con la extraordinaria manejabilidad que acredita este juego, el modo para varios jugadores simultáneos resulta absolutamente ideal para aquellos no iniciados. Tras unas cuantas partidas, cualquiera con un mínimo de habilidad y reflejos podrá plantar cara y luchar hasta el final. Armas como el imán, las señales de prohibido y los pinchos -que actuan muchos metros por delante del lanzador- hacen que los rezagados incordien todo el rato.

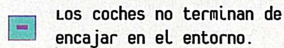






GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	84	85	93	92
unos vehículos un tanto peculiares en su diseño pero, en líneas generales, un gran trabajo al que sólo podríamos criticar que los coches parece flotan según el color de las texturas.	puede que sean unas cuantas pero parecen todas iguales. en su favor hay que decir que, por lo menos, son tan discretitas y suaves que no te molestarán en ningún momento. comparándolas con otras del género ya es algo.	Los motores no terminan de convencernos pero, en su conjunto, se puede decir que están bastante bien. No se han comido mucho la cabeza buscando en el baúl de los fx, pero no están mal.	jugable, muy movido, sencillo de manejar y tremendamente competitivo, hay que situarlo entre lo más divertido para esta consola. el modo para varios jugadores está bastante bien.	+ su jugabilidad y su sencillez en el control. - Los coches no terminan de encajar en el entorno.





Copas

En las Copas hay que correr con los cinco sentidos. Aunque hay siete rivales, según el coche que elijamos tendremos un rival determinado en un reto personal. Los demás no os causarán muchos problemas, pero este enemigo es salvaje.





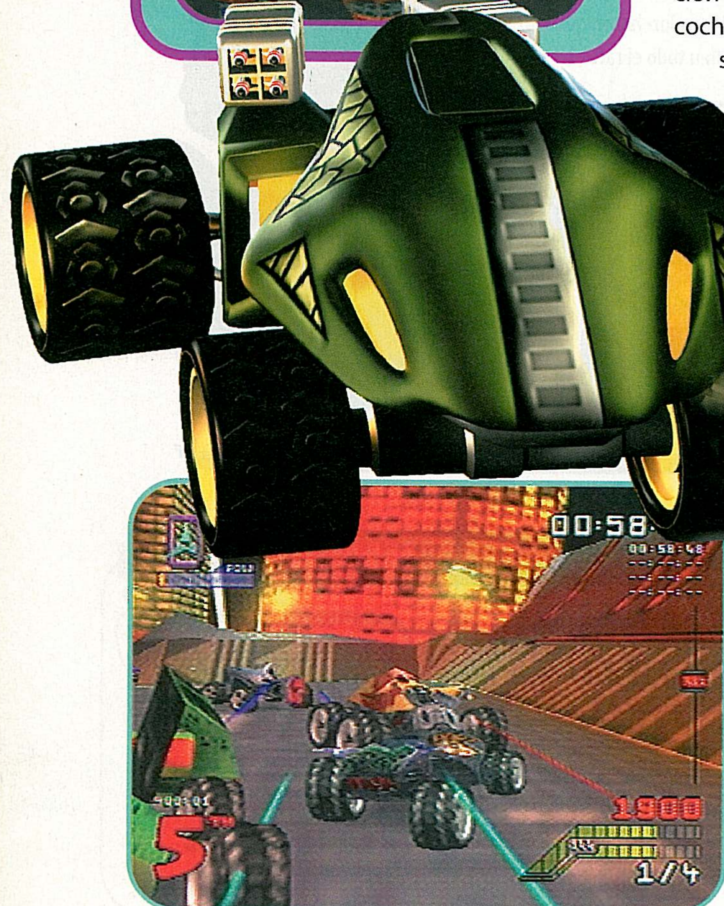
Puede que los coches no sean muy agraciados estéticamente, pero los escenarios, el colorido y los efectos de luces son absolutamente geniales. Si lo hubieran diseñado en plan serio sería un modelo a seguir.



tanto suavizado, tienen una apariencia difuminada. Este asuntillo no tiene mayor importancia y apenas afecta al excelente e impecable trabajo realizado en el conjunto. Movimientos perfectos de pantalla y vehículos, velocidad a raudales, animación salvaje en la amortiguación de los coches, abundantes efectos de luz, explosiones de todos los tamaños y unas rutinillas gráficas bastante curiosas hacen de **S.C.A.R.S.** para ***Nintendo 64*** un juego espectacular y muy llamativo.

En lo que se refiere a su jugabilidad, es innegable que **S.C.A.R.S.** es obra de VIVID IMAGE. Como ya dijimos en la *review* de la versión de ***PlayStation***, **S.C.A.R.S.** guarda un montón de similitudes (sobre todo en el concepto de juego y en el estilo de pilotaje) con la frenética saga de 8, 16 y 32 *bits*, Street Racer. Carreras alocadas, velocidad extrema, un montón de *items* y armas para utilizar, circuitos amplios y súper virados y sistema de competición por Copas, componen un esquema sencillo preo tremendamente adictivo. En el caso de **S.C.A.R.S.** de ***N64***, a esta oferta tendríamos que añadir la posibilidad de poder competir cuatro jugadores simultáneos y el fantástico control que proporciona el *pad* de **Nintendo** al estilo de pilotaje de este juego. Por otro lado, la dificultad, aunque exigente a partir de la primera Copa, está muy bien ajustada y va aumentando de una manera gradual y manteniendo el interés sin desesperarnos. Los que sepan dosificar correctamente las armas y pilotar con cierta habilidad se verán casi siempre compensados con buenos resultados en las Copas más sencillas. A partir de éstas, la cosa cambia y ya, además de mucho arte al volante, el jugador necesitará de algo de suerte y mucha picardía. Un juego capaz de divertir a todo el mundo.

DE LUCAR











Centre Court Tennis

Llegó sin hacer ruido, casi por **sorpresa**, y puede convertirse en un auténtico **clásico** de Nintendo 64. Centre Court Tennis es una genialidad que volverá completamente **locos** a los fanáticos de la época dorada de los juegos de tenis en 16 bits.

VALORACION

sólo por el hecho de ser el juego que inaugura este género en NINTENDO 64, CENTRE COURT TENNIS merecería ya ser tenido muy en cuenta por los aficionados al tenis. Pero es que, además, estamos ante un magnífico y divertidísimo programa que proporcionará al no iniciado y al experto jugador momentos inolvidables. El modo CHALLENGE es una auténtica joya, y con varios jugadores le convierte en un juego absolutamente inmortal.

Creado por HUDSON SOFT, **CENTRE COURT TENNIS** es el juego de tenis que inagura en ***NINTENDO 64*** este género tan popular en la historia del videojuego. Sin que muchos de nosotros hayamos encontrado una explicación razonable a la ausencia de esta modalidad deportiva en esta consola, lo cierto es que la espera, por una vez, ha merecido la pena. **CENTRE COURT TENNIS** es un producto muy peculiar que mezcla, con sabiduría y equilibrio, tradición en su sencillísimo estilo de juego e innovación en muchos elementos de su desarrollo. Es tradicional en cuanto a que retoma el diseño gráfico y las maneras de clásicos de ***SNES***, como SUPER TENNIS o SMASH TENNIS, y es innovador por incorporar en su mecánica de juego opciones como la posibilidad de ganarle al contrario sus objetos y prendas. El cóctel es, simplemente, genial.

Dejando un poco a un lado derroches técnicos y aparatosos despliegues en el diseño gráfico, en **CENTRE COURT TENNIS** se han volcado en poner todo el peso del programa en una extraordinaria

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	HUDSON SOFT
PROGRAMADOR	G.I.M.

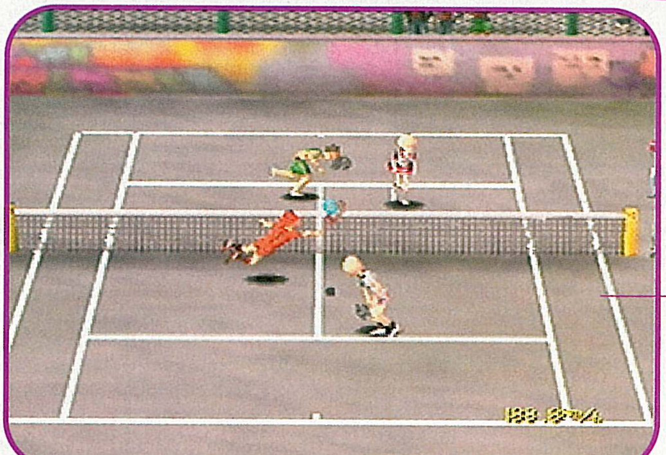
DISFRACES

Tan originales como éste de dragoncito y otros aún más increíbles, están repartidos por piezas entre el resto de jugadores. Para conseguirlos tendréis que superar a más de cinco rivales en sus terrenos.









CENTRE COURT TENNIS cuenta con cuatro vistas distintas, aunque sólo tres son verdaderamente útiles. La otra, la de la cámara que sigue a la bola, aunque muy espectacular es mareante y muy confusa.

CENTRE COURT TENNIS

DEPORTIVO

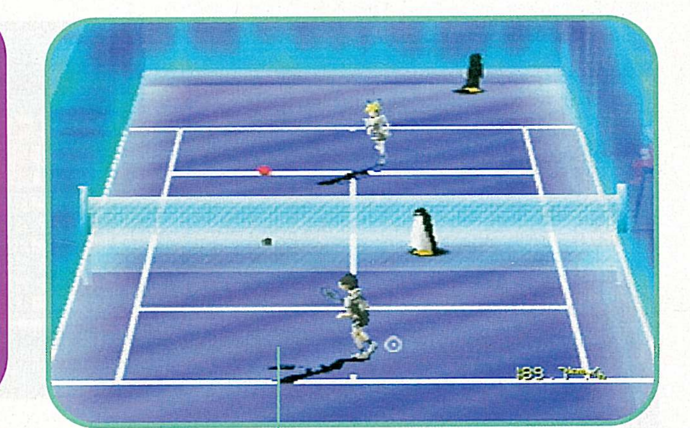
Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	3
Torneos	4
Continuaciones	VARIABLE
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

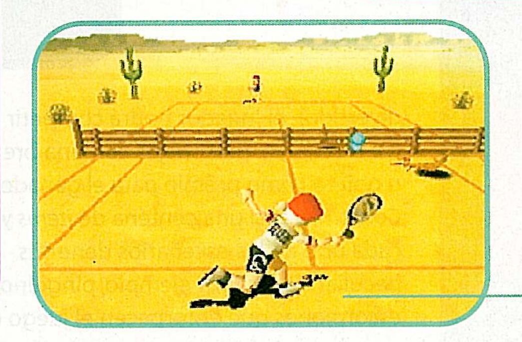
We are the Champions!!!

Llegar a este mágico momento dependerá en buena parte de vuestra habilidad, pero también a veces cuenta mucho la suerte. Hay torneos que serán un auténtico paseo y otros, por contra, en que nos tocarán algunos rivales realmente correosos y difíciles de superar.









*AMBAS pistas pertenecen al modo Challenge, y son un buen ejemplo de lo que podréis encontrar en **Centre Court Tennis**. En la pista de hielo patinaréis y, si no se los mandáis al rival de un raquetazo, los pingüinos entorpecerán el juego. En el desierto los escorpiones dan la brasa.*

El Modo Challenge y sus cosas

Además de competir por prendas y objetos para nuestro ropero, en este divertido modo encontraréis cuatro minijuegos absolutamente geniales. Si los superáis lograréis más cositas.



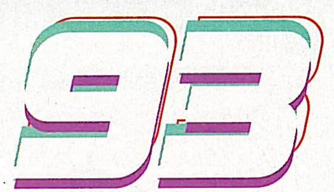




jugabilidad. Divertido, súper manejable, rápido y con un nivel tremendamente asequible, creemos que este es el primer juego de tenis capaz de entretener a todo el mundo. Tanto es así, que de tener que criticarle algo sólo podríamos censurarle que no cuente con un nivel más difícil para poner a los más expertos en serios aprietos. A falta de ese nivel «intratable», que más tarde o más temprano acaba uno por echar de menos, se puede decir que **Centre Court Tennis** es absolutamente ejemplar en materia de jugabilidad. Por suerte, aunque alguien pueda echar de menos ese grado superior de dificultad, **Centre Court Tennis** cuenta con algo tan original y alucinante como su modo *Challenge*. En esta modalidad, además de cuatro minijuegos muy

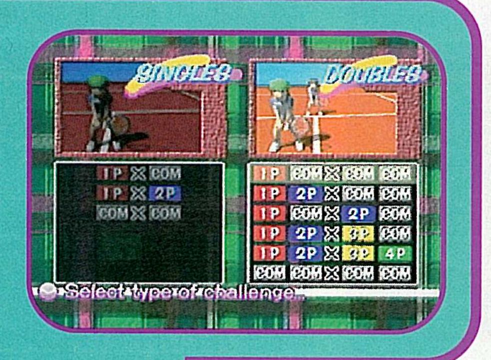


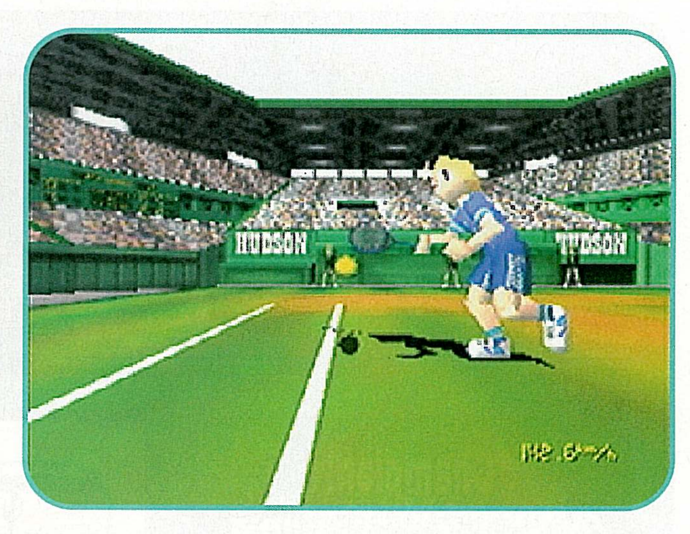
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	92	92	94	93
La aparente sencillez y el desenfadado diseño puede llevar a engaños, pero se trata de un extraordinario trabajo en el que tendríamos que destacar la imaginación exhibida tanto en indumentarias como en pistas.	Pese a ser un tema secundario en un juego de tenis, se han molestado en añadirle unas cuantas melodías de calidad para amenizar cada escenario.	Bastante buenos y muy variados. El público de los partidos es de los que anima de verdad, y los escenarios del modo Challenge tienen sus propios efectos sonoros.	Tremendamente divertido y jugable. Quizá necesitaría un modo más de dificultad para ser perfecto, pero con los cientos de objetos a ganar en el modo challenge tendréis entretenimiento para rato.	+ el modo challenge y sus cientos de objetos. - un grado extra de dificultad lo convertiría en una obra maestra.



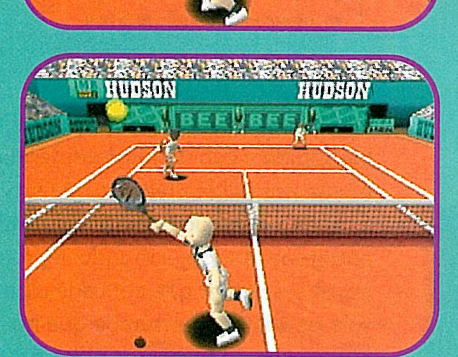
Multiplayer

Como el nivel de dificultad de la máquina no es demasiado *heavy*, en esta ocasión este modo se convierte en la mejor opción de futuro del juego si encontráis rivales de garantía. También podréis elegir los jugadores que creéis vosotros.







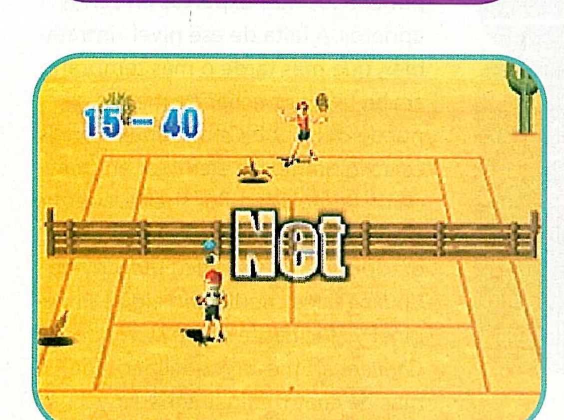




divertidos, el jugador podrá competir contra el resto de personajes con una prenda u objeto como premio para el ganador. Como hay casi una centena de *items* y cada uno de los escenarios tiene sus peculiaridades (por ejemplo, pingüinos y escorpiones que entorpecen el juego o con pistas de hielo súper resbaladizas), este modo es bastante largo y muy diferente del juego normal en su desarrollo. En cierta medida, estamos ante una variante de aquel concepto de juego que conocimos en la saga Choro Q: empezar a jugar casi con lo puesto y potenciar nuestro personaje o vehículo al máximo a base de ganar pruebas. La idea es buena y a este juego le sienta de maravilla. Además, la oferta se completa con un modo para varios jugadores simultáneos en la que pueden participar hasta cuatro a la vez y, si lo deseamos, cada uno con sus personajes personalizados con todos sus datos y estadísticas.

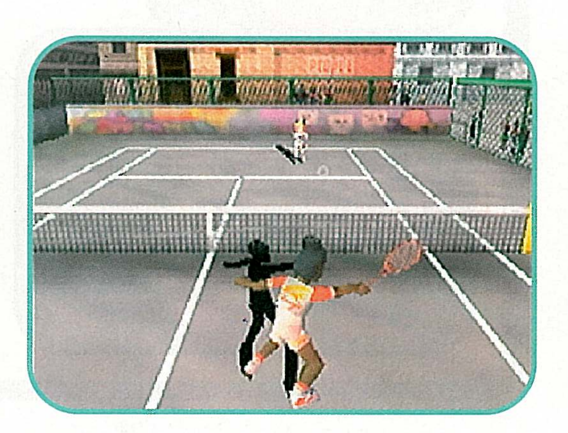
Por todos estos buenos detalles creemos que **Centre Court Tennis** es un afortunadísimo debut del tenis en ***Nintendo 64***. Realmente bueno, muy divertido e innovador en su mecánica, estamos seguros que este gran cartucho de HUDSON SOFT lo tiene todo para agradar a los aficionados a los juegos realmente divertidos, sean amantes del tenis o no.

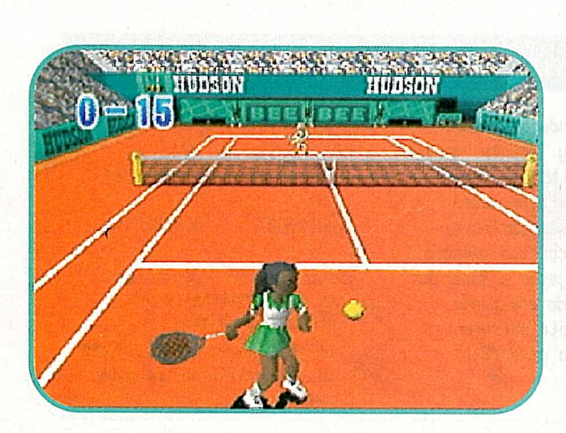
DE LUCAR

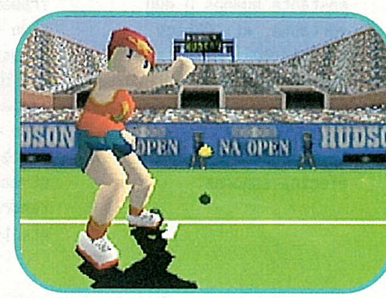




*En estas simpaticonas pantallas podéis apreciar este alegre y vistoso universo llamado **Centre Court Tennis**. Tanto los personajes, con sus curiosas indumentarias, como sus múltiples pistas de juego, son absolutamente geniales. Como no lo remedie All Star Tennis 99, estamos ante el nuevo monarca.*











CENTRO MAIL
www.centromail.es
¿TODAVIA NO TIENES LA TARJETA CENTROMAIL?
Pues mira lo que te estás perdiendo
PlayStation
Game Booster
For PlayStation™
Game Booster
For Nintendo 64
NINTENDO64
GAMEBOOSTER DATEL
7.490 Pts.*
GAMEBOOSTER DATEL
7.490 Pts.*
Con GAMEBOOSTER, podrás ver los juegos de GAME BOY en la televisión con una consola PLAYSTATION O NINTENDO 64
CRASH BANDICOOT 3
6.990 Ptas.
NBA LIVE '99
6.490 Ptas.
QUAKE 64
3.990 Ptas.
TOCA TOURING CARS 2
7.490 Ptas.
V-RALLY
2.990 Ptas.
DOOM 64
3.990 Ptas.
OLYMPIC HOCKEY '98
3.990 Ptas.
PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/01/99 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL.

ACROBATAS del hielo

XGames Pro-boarders

La racha de los **programas** de snowboard continúa con un nuevo título para PlayStation. Junto a la enorme variedad de **vídeos**, las acrobacias alcanzan su máxima expresión.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	RADICAL ENT.

Una vez más los deportes de invierno vuelven a protagonizar títulos de **PLAYSTATION**. En esta ocasión sólo se incluyen pruebas de *snowboard*, recogiendo cinco disciplinas diferentes. En todas ellas la velocidad sólo es elemento fundamental en *Midnight Express* (una espectacular carrera a la luz de la luna). Mientras tanto, las otras cuatro disciplinas se basan fundamentalmente en las acrobacias, ya sea mediante saltos (*Estadio* y *Mt. Baker Gap*), o mediante circuitos con diferentes rampas y obstáculos (*Halfpipe* y *Slopstyle*). Para la reproducción de las más de 2.000 acrobacias recogidas, se ha contado con la colaboración de ocho *snowboarders*. Sus imágenes son recogidas tanto en la *intro* como en un modo especial en el que se recogen espectaculares vídeos en los que se nota la colaboración con la cadena televisiva **ESPN**. Tres cámaras diferentes, un sencillo sistema para realizar todos los movimientos y una impresionante banda sonora, completan un programa que hará las delicias de los aficionados a las acrobacias.

CHIP & CE



El sistema de control de las acrobacias es bastante más sencillo de lo que suele ser habitual. La velocidad, en este caso, ha quedado relegada a un segundo plano.



VALORACION

- La enorme competencia en este género hace que sea muy difícil conseguir un puesto de privilegio. Las principales cualidades del programa de RADICAL son la sencillez en el control y una espectacular puesta en escena mediante vídeos y una banda sonora de lujo. Ideal para amantes de acrobacias.

XGAMES PRO-BOARDERS

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	5 PRUEBAS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACIÓN
Grabar Partida	M. CARD+PASSWORD

GRAFICOS 89

Velocidad y variedad de acrobacias han sido perfectamente reflejadas. También hay que destacar la posibilidad de contar con dos perspectivas, con una vista inversa y con una cámara que ofrece planos aleatoriamente.

MUSICA 94

La banda sonora utilizada por los programadores es uno de los aspectos más destacados. Tanto en la multitud de vídeos como durante las diferentes pruebas puede escucharse una amplia variedad de canciones.

SONIDO FX 79

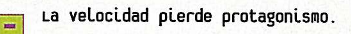
La música durante las pruebas reduce considerablemente los efectos de sonido. Sin embargo, pueden destacarse los gritos de guerra de los ocho personajes cuando son elegidos para disputar una de las pruebas.

JUGABILIDAD 91

Aunque la importancia de las acrobacias se impone claramente sobre la velocidad, el sistema de control es más sencillo de lo habitual. La variedad de disciplinas también es otro dato a tener en cuenta.

GLOBAL





\+ El sencillo control y la puesta en escena.

\- La velocidad pierde protagonismo.

La DIVERSION más simple



Bust a Move 4

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	TAITO

Una de las cosas más alucinantes del mundo del videojuego es que el título que logra dar con la clave del éxito, con un sólo par de cambios acertados puede volver a ser todo un hallazgo. **Bust a Move 4** es el mejor ejemplo de ello. Por decirlo del modo más directo y claro es más de lo mismo, sólo que en mayor cantidad y con algún que otro elemento novedoso. Lo que para otros títulos sería una auténtica losa es, en el caso de **Bust a Move 4**, todo un logro porque mejorar algo tan bueno nos parecía bastante difícil. Las nuevas estructuras con poleas suponen una fuente inagotable de sorpresas, añadiendo, a la dificultad de apuntar, el esfuerzo de tener que calcular las bolas que mandamos a cada extremo de la estructura. Con esta ingeniosa innovación y algunos añadidos en los modos tradicionales, estamos seguros de estar ante el mejor **Bust a Move** de todos. Por desgracia, también hay algunos cambios poco afortunados. En un juego que es todo diversión, sólo podemos criticar la dureza de algunas predicciones del Tarot. Teniendo en cuenta que se trata de un juego para todas las edades, y habiendo comprobado en más de una ocasión la lectura tan negativa que pueden hacer de las cartas (te anuncian hasta accidentes de coche), creemos que se han excedido.

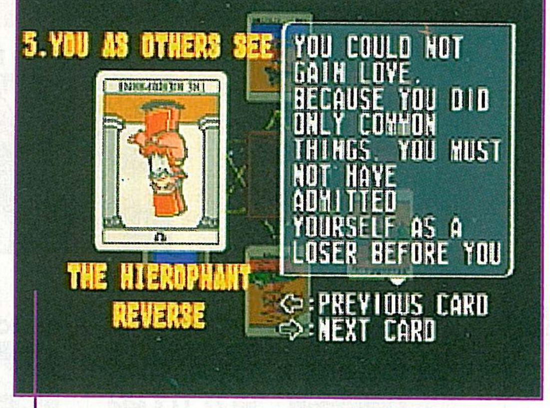
DE LUCAR





VALORACION

Aunque los cambios de Bust a Move 4 se reduzcan a unos modos nuevos, más personajes o unas pantallas con sistema de poleas, estos añadidos suponen un reto interesante para los amantes de esta joya de la jugabilidad. El Tarot es una anécdota, pero es extraño que hayan permitido tal error.



LO DEL TAROT deberían haberlo cuidado más. A nosotros nos ha provocado risas, pero es posible que al que crea en él no le haga ninguna gracia.



BUST A MOVE 4

PUZZLE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	+ de 100
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	SI (1 BLOQUE)

GRAFICOS 85

Nunca ha destacado por su excesos gráficos, pero por lo menos se han esforzado incluyendo algunos efectillos curiosos, animación en los personajes y otras cosillas por el estilo.

MUSICA 90

Tan buenas y pegadizas como siempre. Son sólo unas cuantas melodías, pero de esas que acabas por silbar mientras te examina, con los ojos, el pesado de tu vecino en el ascensor.

SONIDO FX 93

Las voces, gritos y sonidillos de los personajes son absolutamente geniales. No exageramos cuando decimos que te reirás con los lamentos de tus rivales.

JUGABILIDAD 94

Si pasamos por alto la historieta del Tarot y sus oscuros presagios, estamos ante el mejor y más completo Bust a Move de toda la historia.

GLOBAL



+ Es el más completo y divertido de toda la saga.

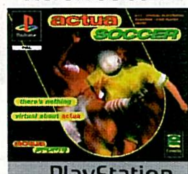
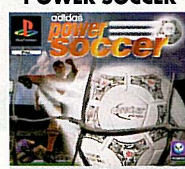
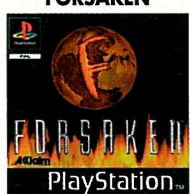
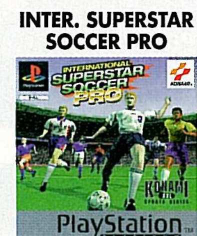
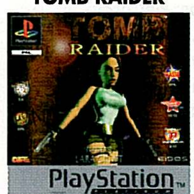
− Las predicciones del Tarot pueden ser realmente duras.

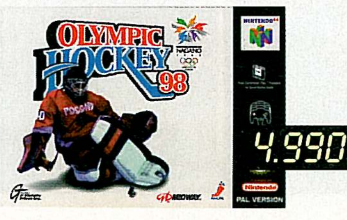
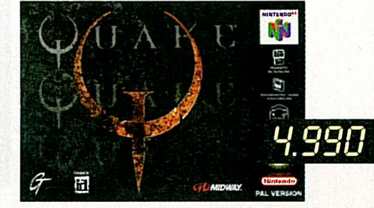
OFERTAS



www.centromail.es

PLAYSTATION - NINTENDO 64

ABE´S ODDYSEE	ACTUA SOCCER	ADIDAS POWER SOCCER	AIR COMBAT	ALIEN TRILOGY	BUST-A-MOVE 2
					
P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.990
COMMAND & CONQUER	**CRASH BANDICOOT**	**CROC**	**DESTRUCTION DERBY 2**	**DOOM**	**FORMULA 1**
					
P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.490
FORSAKEN	**GRAND THEFT AUTO**	**HERCULES**	**INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO**	**INTER. TRACK & FIELD**	**JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA**
					
P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.890	P.V.P. - 3.890	P.V.P. - 3.990
MICKEY´S WILD ADVENTURE	**MICRO MACHINES V3**	**PANDEMONIUM**	**PORSCHE CHALLENGE**	**RESIDENT EVIL**	**RIDGE RACER REVOLUTION**
					
P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 4.490	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.490
ROAD RASH	**SOVIET STRIKE**	**TEKKEN 2**	**TENNIS ARENA**	**TIME CRISIS**	**TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**
					 
P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 4.990
TOMB RAIDER	**TOSHINDEN**	**TRUE PINBALL**	**V-RALLY**	**WIPE OUT 2097**	**XENOCRACY**
					
P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 4.990

COPA DEL MUNDO: FRANCIA ´98	DOOM 64	OLIMPIC HOCKEY ´98	QUAKE 64
 4.990	 4.990	 4.990	 4.990



902·17·18·19

Pasado de VUELTAS

Nascar'99

La **saga** Nascar de Electronic Arts debuta en Nintendo 64 con un **programa** cuyos aspectos más destacados son el **diseño** y el colorido de los vehículos.



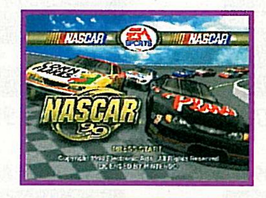






SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



VALORACION

● el juego reúne todos los alicientes para enganchar a los aficionados a esta disciplina: coches y pilotos reales, reproducción fiel de los circuitos y un buen apartado gráfico. su gran problema es que las características de este tipo de pruebas automovilísticas hace las carreras demasiado monótonas.

Las competiciones de **Nascar** llegan a los 64 *bits* de NINTENDO con un programa que pone el acento en el apartado gráfico. Así, lo más destacado es el magnífico diseño de los 30 vehículos incluidos. Todos ellos son una fiel reproducción de los coches originales, respetando tanto sus colores como sus patrocinadores. Sobre el asfalto se mejora la sensación de velocidad lograda en la versión de 32 *bits*, aunque se reduce de seis a ocho el número de cámaras incluidas. Los pilotos también son reales, y lo mismo ocurre con los diecisiete circuitos al que se añade el de Bristol en carrera nocturna. Entre los efectos incorporados destaca la reproducción de los accidentes, en los que el humo cubre la pista creando una situación de desconcierto. Sin embargo, el mayor inconveniente del juego sigue siendo la monotonía en el desarrollo de las pruebas.

CHIP & CE

Perspectivas



Junto a las seis cámaras desde las que pueden seguirse las carreras, incorpora siete perspectivas para las repeticiones. Estas pueden obtenerse en cualquier momento eligiendo el coche a seguir.

NASCAR'99

CONDUCCION

Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	NO
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS 91

sin duda el apartado gráfico es el más cuidado del juego. a un magnífico diseño de los vehículos se une una mejora en la sensación de velocidad. Los cambios de luz y el efecto humo también deben ser reseñados.

MUSICA 85

La música ha sido uno de los aspectos más destacados en las dos versiones de esta saga para PLAYSTATION. como suele ser habitual, para la entrega de Nintendo 64 se reduce su cuantía y su calidad.

SONIDO FX 85

Al igual que en la ultima entrega para PLAYSTATION, el sonido del motor varía según la cámara elegida (interior o exterior del coche). Además se incluyen comentarios de la carrera y desde la zona de boxes.

JUGABILIDAD 83

Las pruebas de NASCAR se realizan sobre circuitos, en la mayor parte de los casos, con trazados muy homogéneos. esta circunstancia hace que las carreras se vuelvan monótonas, limitando considerablemente la jugabilidad total del programa.

GLOBAL



+ el diseño de los coches y la reproducción de los accidentes.

− La jugabilidad se reduce por los trazados de los circuitos.

Ven a conocernos





www.centromail.es

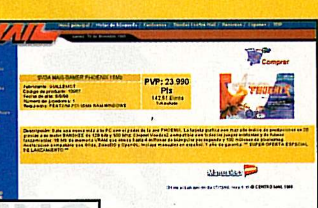
En ella encontrarás información sobre tus Juegos favoritos, Noticias Centro MAIL, Trucos para videojuegos, Compras On-Line, Zona de juegos, Concursos, Ordenadores a la carta, Forum, y mucho más...

LA MAYOR CADENA DE INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA

Más de 60 puntos de venta
Últimas novedades en Hardware y Software
2.000 productos en catálogo
y mucho más...

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 NUEVO CENTRO
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997 NUEVO CENTRO
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona
• C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
• C/ Emili Grahit, 65 NUEVO CENTRO
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 NUEVO CENTRO
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 NUEVO CENTRO
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156







Solicita nuestro CATÁLOGO ¡¡ ES GRATUÍTO !!

pedidos por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

Music

MTV en tu PLAY

Los programadores de **Jester Interactive** abren las puertas a un tipo de **software** que parecía vedado para las **consolas**, con un **sencillo** y completísimo programa para componer **música**.



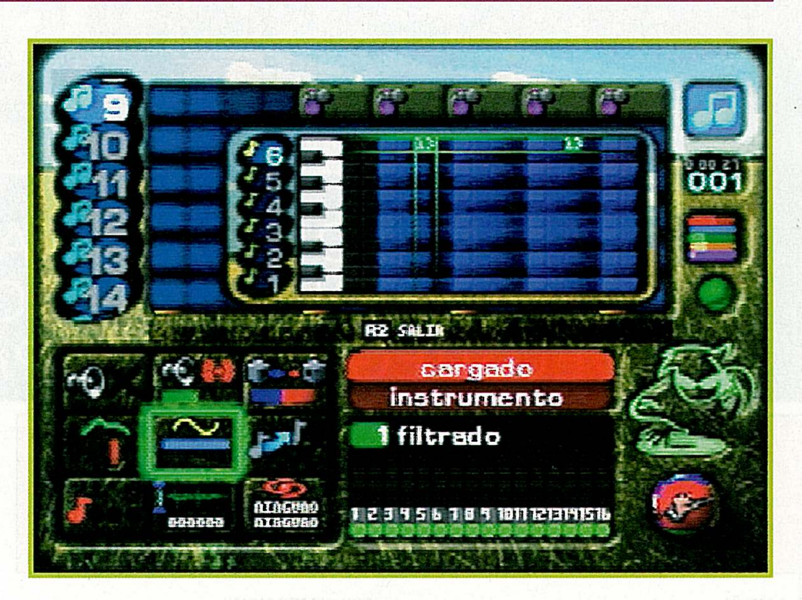
SUPER Information

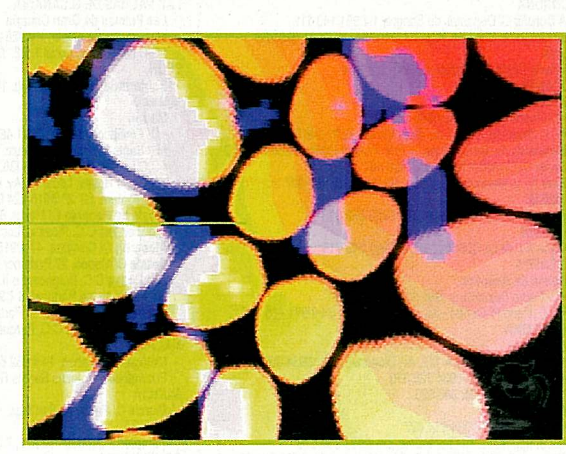
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	JESTER INTERACTIVE





La arriesgada apuesta de CODEMASTERS nos ha sorprendido muy gratamente. Hasta ahora sólo habíamos visto algo parecido en programas *shareware* para ***PC***, que por su relativa sencillez permitían que los aficionados a la música pudieran disfrutar realizando su propias composiciones sin demasiados quebraderos de cabeza. Y es que la principal cualidad de **Music** radica en que combina perfectamente un modo sencillo de uso para el principiante, con una gama de opciones que harán las delicias de los que pre-





Al crear tus vídeos podrás realizar todo tipo de efectos con resultados increíbles.

VALORACION

ante todo hay que destacar la originalidad de codemasters al apostar por un producto como music para consola. el programa es ideal para empezar a componer jugando. además cuenta con una extensa librería de instrumentos y efectos y la posibilidad de crear vídeos. La única pega es que no son muchos los instrumentos que podemos utilizar a la vez en nuestras composiciones por falta de memoria.

MUSIC

MUSIC TRACKER

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	-
Fases	-
Continuaciones	-
Passwords	-
Grabar Partida	 MEMORY CARD (1)

Los Fondos

Para hacer más agradable nuestra labor compositora, **Music** incluye un total de 16 fondos de escritorio para que personalicemos nuestra pantalla acorde con el momento, la canción o nuestros gustos personales. El abanico de fondos es amplio, desde un florido campo silvestre hasta un vistoso cielo azul con nubes.





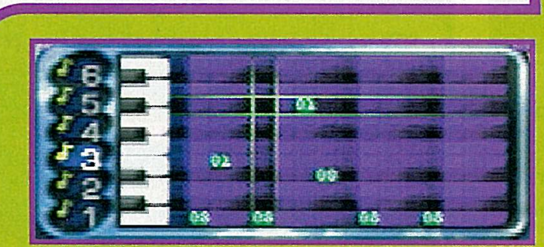


fieran perfeccionar sus composiciones aprovechando el potencial del programa. Yo recomiendo que para tomar contacto con el programa primero se hagan uso de los *samplers* incluidos por defecto. Pulsando L1 en la pantalla de composición se accede a la biblioteca, que tiene desde secuencias de bajo, batería, platillos, melodías y hasta digitalizaciones de voces. Todos los *samplers* están agrupados en cinco categorías: *Ambient, Drum´n Bass, Techno, House* y *Trip Hop*.

Creando una Canción



A componer




Queda claro que **Music** está enfocado a la música de baile. Ahora, dentro de una categoría selecciona un ritmo de batería, una base de bajo y elige una melodía que vaya a juego. Realiza las variaciones que quieras y pon a prueba efectos como los platillos, un bombo machacón o dale un toque maestro con las voces que cantan y rapean. Comprobarás que este proceso es relativamente sencillo y que es posible obtener unos resultados que dejarán alucinados a tus colegas. Pero no sólo los temas bailables tienen cabida en **Music**. Con el Editor de *Riff* tenemos la oportunidad tanto de dar unos retoques a las primeras composiciones, como de entrar en la lista de cerca de 2000 instrumentos almacenados en el CD. Este elemento es básicamente un

GRAFICOS 88

La presentación de los menús, además de funcional, es agradable. En lo referente al vídeo, cuenta con una buena librería de objetos, efectos de luz, texturas y otras opciones, aunque podía haber sido más espectacular.

MUSICA 93

Al ser músical, no podía fallar en este apartado. Y buena prueba de su potencial son los temas de COLD STORAGE que incluye el CD. Disfruta con sus cerca de 2000 instrumentos, diferentes efectos y tu imaginación.

SONIDO FX 93

Este es un apartado que no tiene razón de ser analizado en un programa como MUSIC, ya que todos los samplers, digitalizaciones y canciones quedan encuadrados en el apartado musical. Englobamos la nota con la de la música.

JUGABILIDAD 90

El manejo de MUSIC puede ser tan sencillo como para que un niño juegue con él, o tan complicado como nosotros lo queramos hacer variando melodías con el editor de Riffs. Pero sobre todo es divertido y muy reconfortante.

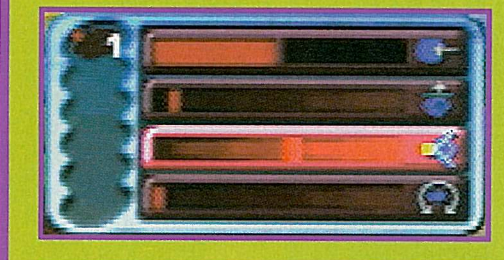
GLOBAL 90

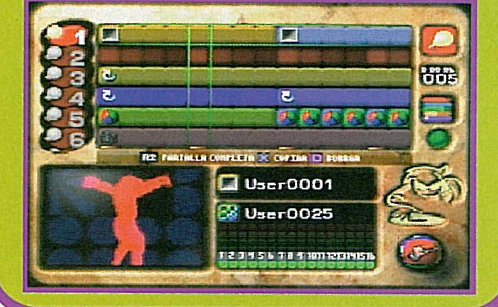


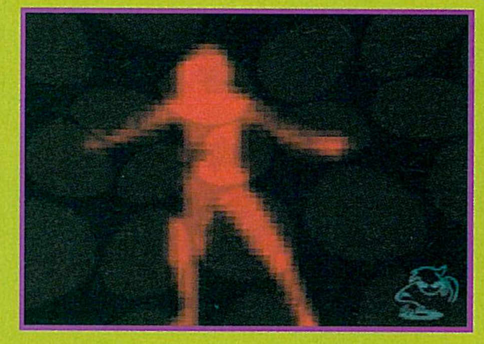
+ Que sea el primero en abarcar este género.
- El número de instrumentos que podemos utilizar a la vez.



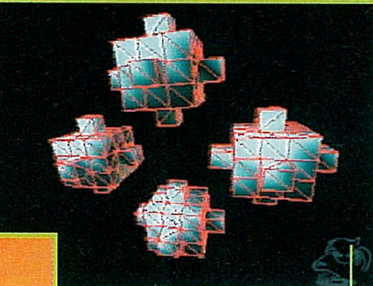
Creando un vídeo











En la pantalla del menú de carga hay una opción llamada gramola que te permite elegir varios temas a la vez para escucharlos de un tirón como en un disco.

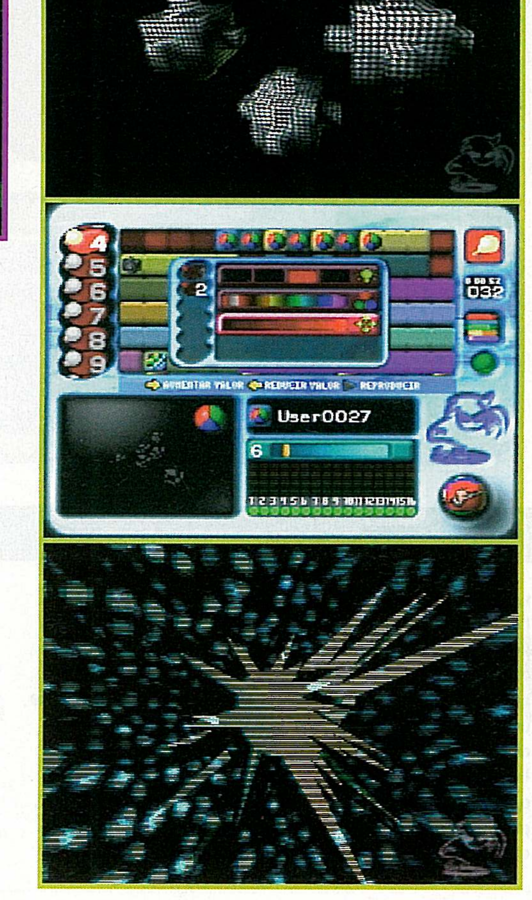




EFECTOS MIL *Con R2 se accede a este menú en el Editor de Riff, que te permitirá probar diferentes efectos con todos los instrumentos de* **MUSIC**.

teclado de piano con seis octavas en el que podremos situar las notas a nuestro antojo, y donde el límite lo pondrá nuestra capacidad creativa. El *Editor* también cuenta con un submenú de nueve casillas donde podremos probar diferentes efectos en un instrumento. Opciones como *Reverb*, eco, repetición de nota, diferentes tipos de chorus, *delay*, tubería, etc. o la última casilla que cuenta con efectos similares a los de una pedalera para guitarra, nos permitirán dar un toque maestro a todas las composiciones. Hasta aquí el apartado musical, porque con **MUSIC** también seremos capaces de dar vida con imágenes a nuestras canciones. Existe un modo fácil aunque efectivo de cara al público, ya que existe una opción que una vez compuesto un tema permite generar un vídeo automáticamente. Aunque para obtener un producto final alucinante, será mejor probar las opciones del Editor de Vídeo. Puedes elegir entre una extensa librería de fondos, añadir objetos, darles texturas o proyectar pequeñas secuencias en ellos, rotarlos, cambiarlos de tamaño, introducir partículas (como humo, estrellas, explosiones), texto, mover la cámara o jugar con la iluminación. Sin duda la principal virtud que requiere **MUSIC** es la paciencia, pero sólo con un poco se pueden obtener grandes recompensas y puede ser una buena forma de introducirse en el mundo de la música. Tan sólo nos queda esperar que cunda el ejemplo y otras compañías sigan sus pasos.

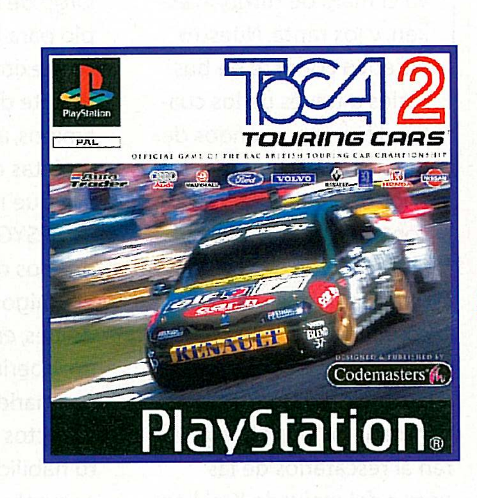
R. DREAMER





SORTEAMOS

20 TOCA 2



PROEIN y SUPER JUEGOS quieren poner a prueba vuestra creatividad musical. Para participar sólo tienes que crear una canción con el juego Music para PlayStation y grabar tu composición en una Memory Card. Las 20 mejores composiciones recibirán como premio un juego TOCA 2. Envía la tarjeta de memoria junto al cupón relleno con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de Enero a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre:

«CONCURSO MUSIC»







CONCURSO MUSIC

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

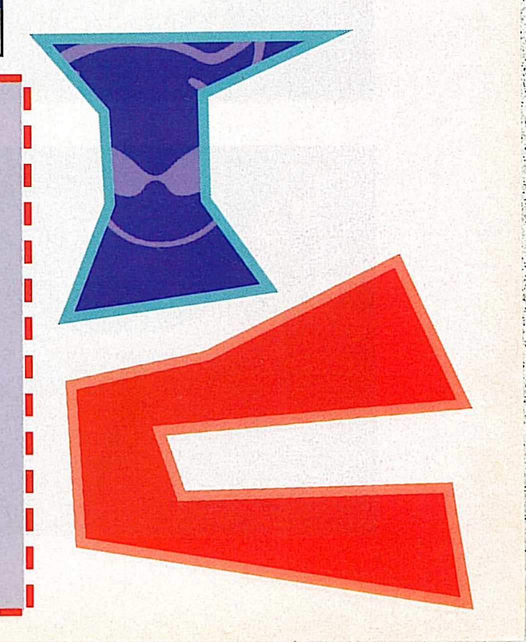
DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: ....

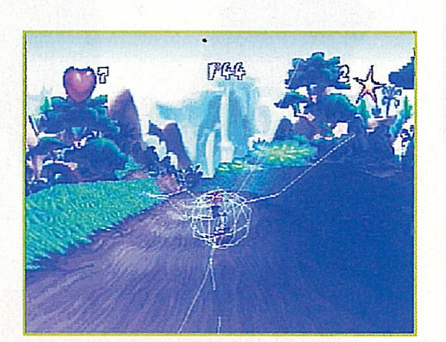
EDAD: ....



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Adicción PSICODÉLICA

Tras más de **dos años** de desarrollo, Psygnosis pone a la venta Psybadek, un juego tremendamente **original**, de variada mecánica y de una dificultad que además de provocar toneladas de **adicción**, a más de uno sacará de quicio.





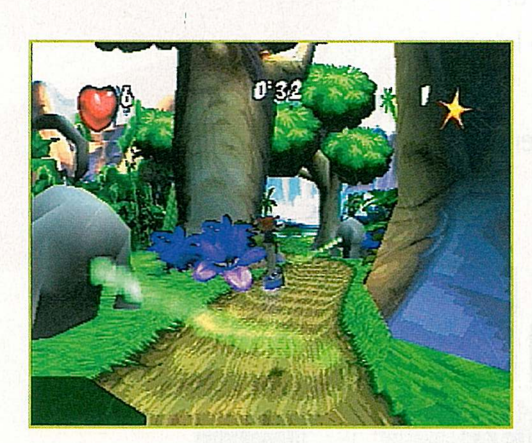
Con lo bien que se lo estaban pasando Xako y Mia con todos sus amigos (Jade, Silva, etc.) y va el malo de turno, Krakken, y los rapta. Nuestro objetivo consiste en buscarlos a través de los cuatro diferentes mundos de que consta **PSYBADEK** y traerlos de vuelta. Para ello, contaremos con la inestimable ayuda de nuestra *Airboard* (tabla voladora o como queráis llamarlo) y de los movimientos especiales con los que nuestros compañeros nos obsequiarán al rescatarlos de las garras del malvado Krakken. El estilo de juego de **PSYBADEK** es de lo más original que hemos visto en la consola de SONY, ya que mezcla elementos de diferentes juegos, como las plataformas y las carreras de *snowboard*. A lo largo de nuestro periplo para la consecución exitosa del rescate de nuestros amigos, atravesaremos fases repletas de la exquisitez gráfica a la que nos tiene acostumbrados PSYGNOSIS, en las que tendremos que vencer a ciertos enemigos en una carrera o a golpes, encontrar la salida de un laberinto, llegar al final del escenario, etc. Uno de los aspectos que, dependiendo de tu habilidad y paciencia, encumbra o entierra todo el conjunto del juego, es la jugabilidad. Su extrema dificultad os hará intentar atravesar una y otra vez ese maldito



Estos tíos tan felices (menos el de la izquierda, que es THE ELF) son todos tus colegas, que Krakken ha raptado. Tu misión, lógicamente, consiste en rescatarlos.



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS





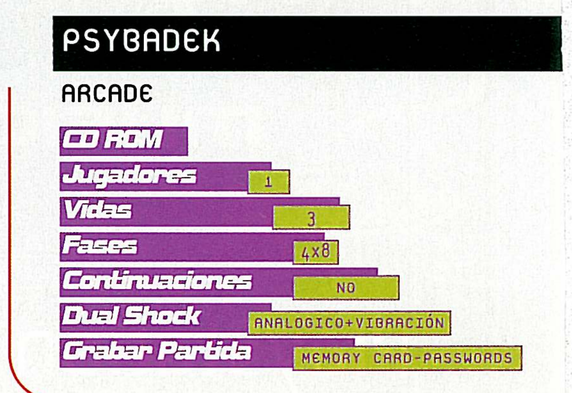




¿XAKO O MIA? *Nada más comenzar la aventura, se nos dará la oportunidad de llevar a cabo nuestro intento de rescate en la forma física que prefiramos: Xako, el «tío», o Mia, la «piba».*

VALORACION

si te sientes un amante del «pique» lúdico y crees que los juegos imposibles están hechos para ti, ni se te ocurra pasar por alto este adictivo PSYBADEK. No será su variada mecánica y jugabilidad o su psicodélico y colorista tratamiento gráfico lo que te cautivará, sino la tremenda adicción que este juego, debido a su dificultad, te creará. Una vez más, PSYGNOSIS ha creado un juego raro, por decirlo de alguna manera, que los buenos jugones sabrán apreciar.



PSYBADEK

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	4x8
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD-PASSWORDS

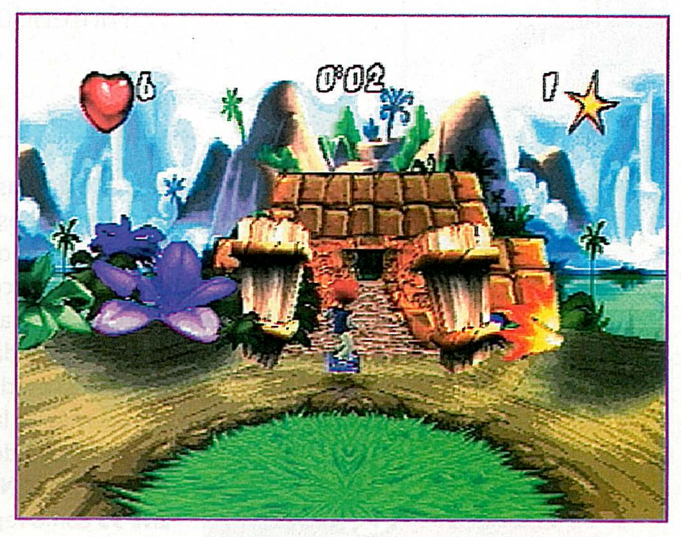




EL SKATEPARK *Desde este pequeño recinto, el mismo en el que Krakken raptó a todos tus amigos, tendremos acceso a una rampa y a todos los escenarios del juego.*



LOS JEFES *En todas y cada una de las cuatro fases del juego os encontraréis con dos jefes a los que primero deberéis vencer en una carrera y, después, como son unos «rabias», darles una paliza por pesados.*

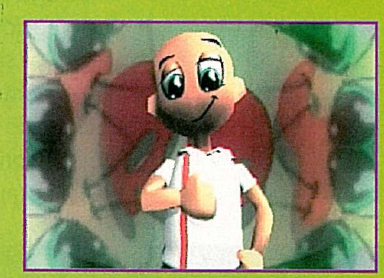



obstaculo/jefe/escenario, que lo único que hace es restaros vidas continuamente. Esta característica hace de **Psybadek** uno de esos juegos cuya adicción supera con creces a la creada con la mayoría de los juegos. Dicho vulgarmente, te «picas», y no dejas de jugar hasta que logras pasar el obstáculo en cuestión. Si os sentís amantes del «pique» y os encantan los juegos de impresionante variedad y originalidad y de dificultad elevada, el buen hacer de PSYGNOSIS volverá a sorprenderos con esta propuesta para amantes del diseño llamada **Psybadek**. **DOC**



Salva a tus colegas

Estos que veis aquí son algunos de los chavales que tendréis que rescatar. A cambio, nos obsequiarán con un movimiento especial que podremos ejecutar.

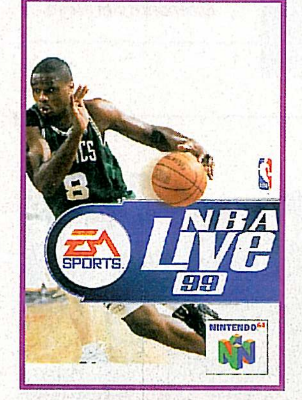
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	93	88	87	89
PSYBADEK está compuesto por 4 coloristas escenarios que se crean y se mueven de un modo realmente suave. Resulta divertido ver cómo los objetos circundantes (árboles, piedras, casas) bailan al son de la música.	Los amantes de las variantes más suaves del Breakbeat o el Drum'n Bass alegrarán sus oídos con PSYBADEK. Bentley Rythm Ace ha contribuido en la banda sonora con dos de sus canciones: «Why is a frog too?» y «Midlander».	Todos los efectos de sonido y digitalizaciones del programa de Psygnosis, de gran calidad por cierto, han sido orientados hacia un estilo claramente humorístico, similar al de los dibujos animados de la Warner Bros.	La puntuación en este apartado depende de ti, como si de un libro de «elige tu propia aventura» se tratase. Si te gustan los juegos difíciles y adictivos, súmale 4 puntos a la cifra mostrada. Si no te gustan, réstaselos.	+ Lo adictivo que resulta debido a su alta dificultad. Banda sonora magnífica. − Si no te gustan los juegos difíciles, olvídate.





NBA Live'99

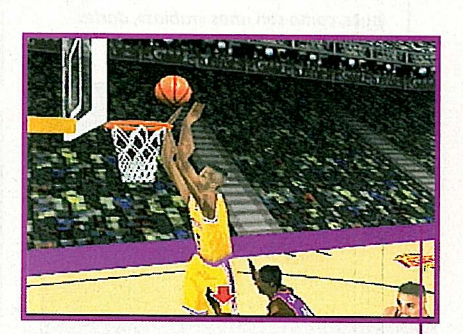
La **prestigiosa** saga de ELECTRONIC ARTS debuta en Nintendo 64 con un **simulador** que, además de recoger la **experiencia** previa en otros sistemas, añade un **original** modo **arcade**.



Aunque en el año pasado aparecieron los primeros cartuchos de baloncesto para ***Nintendo 64*** (como NBA Courtside o NBA Pro'98), parece que este año las principales compañías van a poner toda la carne en el asador. Así, además de la nueva versión de NBA Jam, llega **NBA Live'99** como representante de otra de las sagas míticas en este género deportivo. El esfuerzo realizado por la compañía norteamericana a lo largo de sus cuatro entregas para ***PlayStation*** ha permitido recoger todo este trabajo en la primera versión para los 64 *bits* de NINTENDO. Así, la concepción del juego es similar a la de sus antecesores, utilizando un sistema de control similar. En el apartado gráfico se vuelven a utilizar, mediante *Motion Capture*, los movimientos del jugador de los Celtics **Antoine Walker**. La variedad de perspectivas también está presente, ya que el cartucho dispone de nueve cámaras. A ellas se unen otros tantos grados de *zoom*, así como la posibilidad de emplear planos cortos cuando la acción se produzca en cualquiera de las zonas. Junto a todo ello, se ha puesto especial interés en recoger los efectos de luces y sombras de la forma más real posible. Si en el apartado gráfico el programa cumple sobradamente con lo que nos tienen acostumbrados en las versiones de

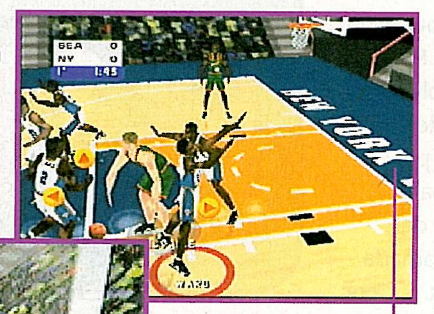
SUPER Information

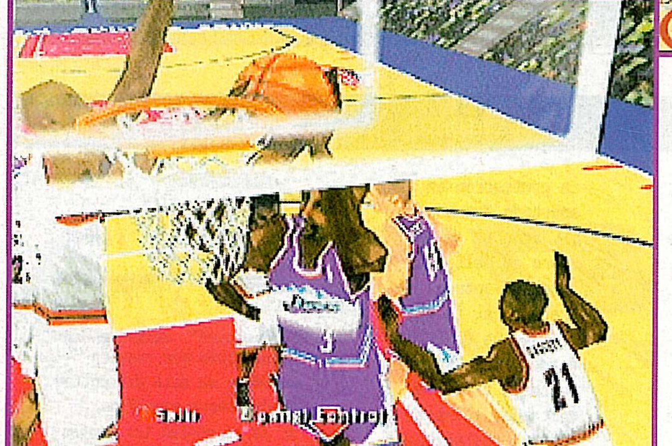
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



ARCADE

Aunque el programa sigue los esquemas de toda la saga creada para los 32 bits, la versión para N64 presenta como novedad el modo arcade. Este se caracteriza por una variada gama de sonidos para cada acción del juego.





ESTRATEGIAS

Para los aficionados a la simulación, el programa incluye siete estrategias ofensivas, cinco defensivas y tres grados de presión. Además, es posible fijar defensas presionantes individuales.

VALORACION

La experiencia es un grado y una buena muestra de ello es la conversión de la saga de PLAYSTATION a los 64 bits de NINTENDO. el resultado es un cartucho, de corte clásico y en la misma línea de sus antecesores, que supone una buena piedra de toque para futuras entregas. en cuanto a la última versión de playstation, hay que señalar que en este caso no se recogen los animados comentarios de andrés montes.

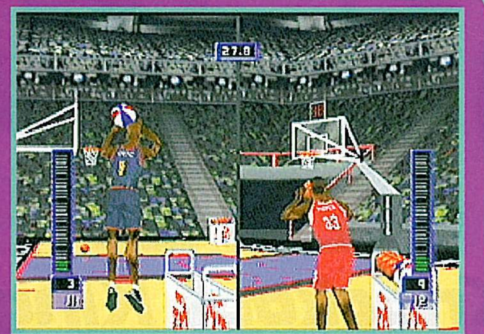
NBA LIVE'99

DEPORTIVO

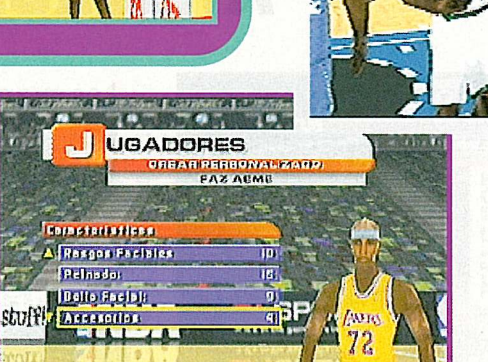
Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	5 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Triples

El concurso de triples toma fuerza en *Nintendo 64* tras ser incluido en este juego y en NBA Jam 99. El cartucho de ELECTRONIC ARTS tiene la ventaja de permitir que dos jugadores participen de forma simultánea.



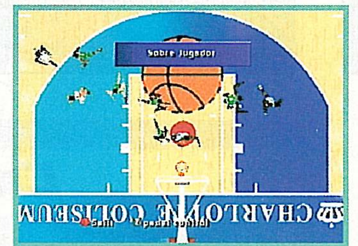


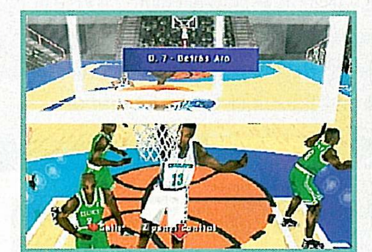


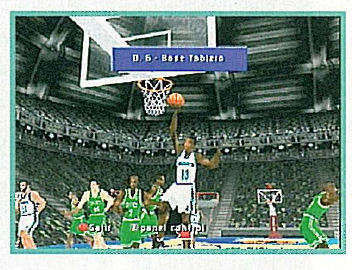
EDITOR *Una de las formas de solventar el continuo tráfico de jugadores de la* ***NBA*** *es el editor de jugadores. En este caso se incluye la posibilidad de guardar 20 jugadores, recogiendo características físicas y técnicas.*

Cámaras

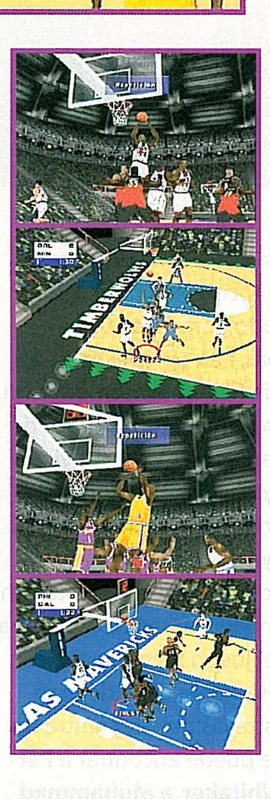








El apartado gráfico presenta un total de nueve cámaras en las que pueden fijarse hasta otros nueve grados de zoom. A ellas se unen diferentes planos para los tiros libres y unas magníficas repeticiones.



PlayStation, en las opciones introduce una novedad. Se trata de un modo *arcade* en el que la ausencia de reglas es acompañada por una extraña gama de sonidos que identifican cada acción, en algo parecido a lo que ocurría en Space Jam. En cuanto a las diferentes competiciones, incluido el concurso de triples, o a otras opciones, como el editor o las diferentes estrategias el juego, se mantiene en la línea de sus antecesores. Con respecto a la última entrega para ***PlayStation*** hay que mencionar que, por las limitaciones sonoras del soporte, no recoge los comentarios de **Andrés Montes**, sin duda una de las mayores bazas de este título en ***PSX*** respecto a las anteriores entregas. Una verdadera lástima. **CHIP & CE**



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93 — El diseño gráfico de los jugadores cumple perfectamente con su misión. La experiencia de ELECTRONIC ARTS en este apartado se deja notar en un juego que escapa de la neblina de otros simuladores de su género.	92 — La música empleada en el juego es otro de los aspectos que sorprende gratamente. A diferencia de la mayoría de los simuladores deportivos para NINTENDO 64, el trabajo musical se deja notar.	88 — Hay que destacar la serie de sonidos que caracterizan cada una de las acciones (pases, tiros, empujones, etc.), en el modo arcade. Con respecto a la versión de PSX, se echan de menos los comentarios de ANDRÉS MONTES.	92 — La versión para NINTENDO 64 de la saga de EA consigue transmitir el sistema de juego con el que ha logrado la popularidad en PLAYSTATION. El modo arcade es su única aportación en este apartado.	92



+ La experiencia de EA en este tipo de simuladores.

− La ausencia de los comentarios de ANDRÉS MONTES.

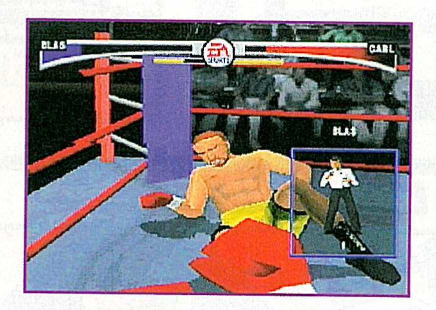


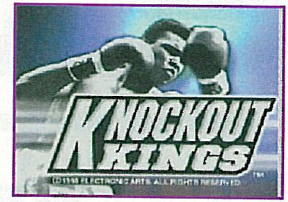
De un solo GOLPE

Knockout Kings Boxing



Las grandes **estrellas** del **boxeo** de todos los tiempos se dan cita en un programa que cuenta con todas las papeletas para ser el ***número uno*** en su género.



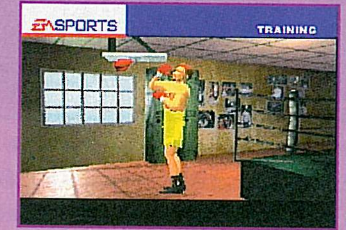


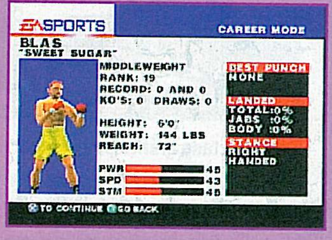


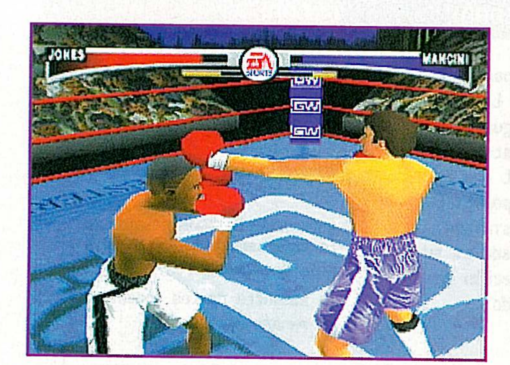
Tras unos esperanzadores comienzos del boxeo en los 32 *bits* de SONY (gracias a BOXER'S ROAD y a VICTORY BOXING), el deporte de las doce cuerdas entró en una fase de largo letargo. Desde entonces, hasta la reciente aparición de la segunda parte del último juego citado, no había llegado ningún título hasta ***PLAYSTATION***. Con la aparición de **KNOCKOUT KINGS BOXING** llega a nuestro mercado el quinto programa de boxeo para el mencionado soporte. Los responsables son ELECTRONIC ARTS, que ya cuentan con antecedentes, como TOUGHMAN CONTEST, programado para ***MEGA DRIVE***. Además, han aprovechado su experiencia en la reproducción de otros simuladores deportivos. Para lograr unos movimientos reales, los púgiles; **Sugar Ray Leonard**, **Oscar de la Hoya** y **Shane Mosley** han colaborado estrechamente con la compañía americana. Junto a ellos el juego recoge una impresionante serie de grandes estrellas del ring (entre los que se puede encontrar a **Pernell Whitaker**, a **Muhammad**

Carrera

Entre las opciones incluidas destaca la posibilidad de crear un boxeador, determinando sus características físicas y técnicas. El procedimiento para mejorar consiste en retar a diferentes rivales. Cada combate permite entrenar y si se logra la victoria, se aumentan puestos en el la clasificación. El procedimiento es similar al empleado en EVANDER HOLYFIELD R.D.B. o en GREATEST HEAVYWEIGHTS.







VALORACION

● El programa de ELECTRONIC ARTS es un simulador de boxeo en su corte más clásico. Por un lado, el diseño de los boxeadores no presenta los superdeportistas de otros programas y, por otro, el sistema de combate es simulación pura y dura. Si a ello le unimos la presencia de grandes estrellas del boxeo, obtenemos un programa muy difícil de superar.

KNOCKOUT KINGS BOXING

DEPORTIVO

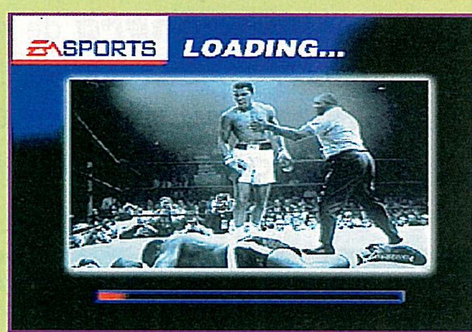
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Intro

En la intro se ofrecen imágenes de combates históricas mezcladas en un impresionante montaje en la línea de las incluidas por ELECTRONIC ARTS en sus numerosos simuladores deportivos.







También aparecen imágenes de boxeadores famosos en las pantallas que amenizan el tiempo de espera durante la carga. En este caso las imágene- son estáticas.

Cámaras







La variedad de cámaras es otra de las características del programa. Entre ellas se incluye la posibilidad de observar unos primerísimos planos realmente espectaculares.





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

La presencia de estrellas del cuadrilátero, tanto actuales como de otras épocas, es uno de sus alicientes.



Ali, o a **Evander Holyfield**), así como a otros boxeadores ficticios. El estilo de cada uno de ellos, así como algunos de sus golpes característicos, han sido incluidos con el objeto de dar al juego un mayor realismo. Gráficamente es difícil poner alguna pega al programa. Tanto la animación como el diseño de jugadores o los diferentes escenarios en los que se celebran las peleas, reflejan fielmente el mundo del boxeo. A este ambiente colabora la figura del árbitro, en la que ha colaborado el popular, en **Estados Unidos, Mills Lane**. Sus comentarios, junto a los de megafonía, proporcionan un mayor dosis de realismo. El control de los púgiles es bastante técnico, fundamentándose en dos barras de energía. Para vencer olvídate de pegar sin más y busca esquivar y colocar tus golpes con precisión. Si te gusta el boxeo, éste es tu juego.

CHIP & CE



GRAFICOS 91

Tanto el diseño de los boxeadores como su animación consiguen un gran realismo. Mediante detalles relacionados con la reproducción de los locales o de los árbitros, consiguen recrear el ambiente de este deporte.

MUSICA 87

Al incluir boxeadores de varias épocas, los programadores han jugado con asignar a cada uno ritmos que eran populares en cada momento. De todas formas, la calidad de las melodías tampoco es nada del otro mundo.

SONIDO FX 90

Junto al comentarista y al magnífico sonido ambiente, el programa incluye otros dos elementos en este apartado. Por un lado el las presentaciones y demás sonidos característicos, y por otro los comentarios del árbitro.

JUGABILIDAD 92

No se trata del típico juego en el que gana el que más puñetazos pega. El sistema de control de los jugadores hace necesario un sistema de combate estratégico, en el que es tan importante esquivar como golpear.

GLOBAL



+ La presencia de mitos del boxeo de todas las épocas.
- El olvido de esta disciplina durante tanto tiempo.

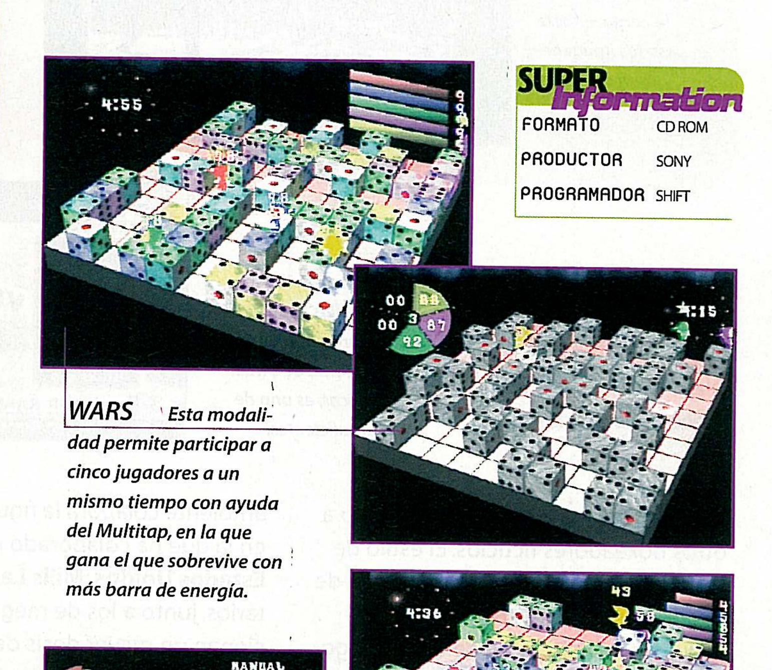
Dios SÍ juega a los LOS DADOS

Devil Dice

El grupo de **programación** Shift apuesta por los títulos originales, y están demostrando que dentro del **género** de los puzzles se mueven como pez en el agua. El **año** pasado ya **sorprendieron** con IQ, y en esta ocasión le toca el turno a Devil Dice.

CONSEJOS *Dentro de las opciones del juego podéis encontrar un completo manual en el que se incluyen diversos consejos. Sin duda, el más útil es el que hace referencia a que las caras opuestas del dado suman siempre siete, y saber el valor de las caras ocultas.*

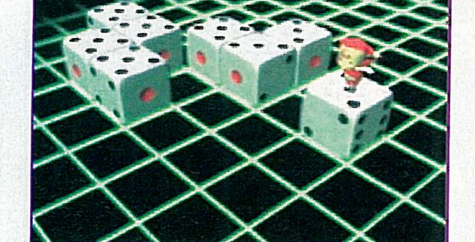
Una de las principales características de este juego es su simple mecánica, a la que se une un sencillo control y una presentación gráfica excepcional. Como ya ocurrió con IQ, nos encontramos ante un concepto original que ha tenido un gran éxito en tierras niponas. Por primera vez vamos a jugar con un puzzle con dados como protagonistas. El objetivo es colocar dichos dados con un simpático diablillo, ya sea caminando sobre ellos o empujándolos, de forma que coincida el número en sus caras superiores. Por ejemplo, juntar dos dados con el



WARS *Esta modalidad permite participar a cinco jugadores a un mismo tiempo con ayuda del Multitap, en la que gana el que sobrevive con más barra de energía.*

SUPER Information

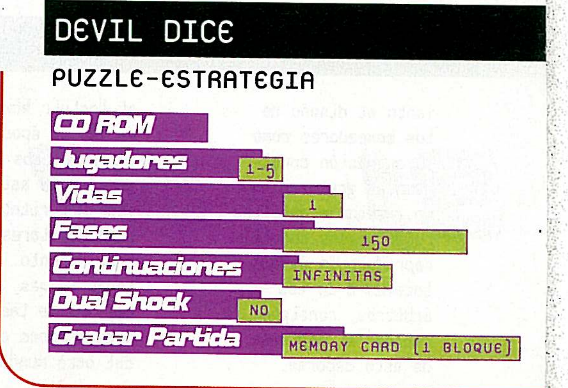
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY
PROGRAMADOR	SHIFT



VALORACION

SHIFT parece haberle cogido la medida a este género, y además lo hace innovando. DEVIL DICE es un reto para la mente y así lo demuestran sus rebuscados puzzles. El mecanismo de juego es sencillo y eso se agradece porque es algo esencial en este tipo de juegos. La presentación gráfica del juego está muy conseguida, y también se enmarca dentro del tono innovador de este título. El único punto que no hace justicia a DEVIL DICE es el apartado musical que casi pasa desapercibido.

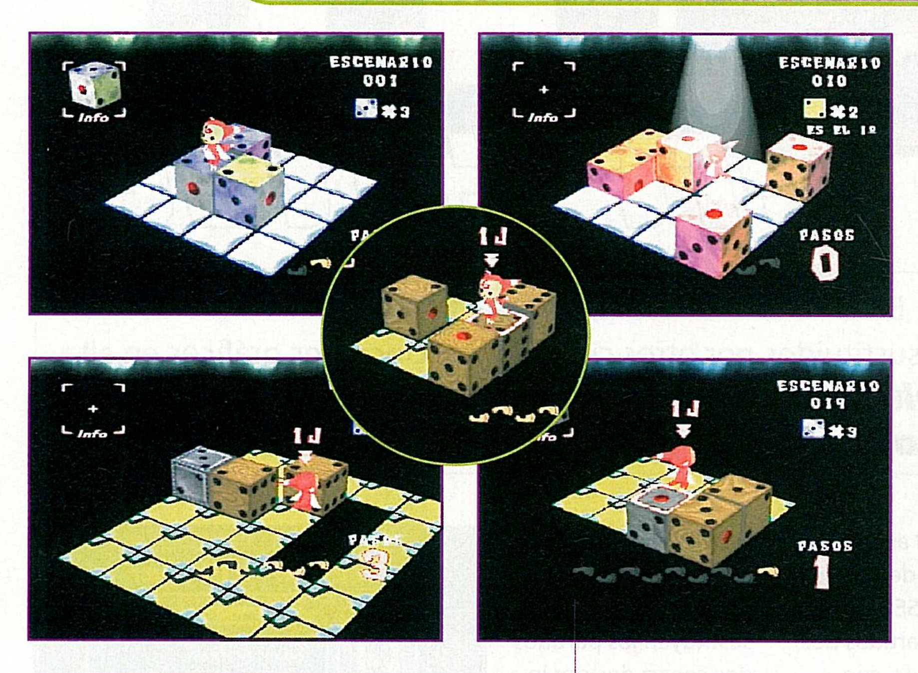


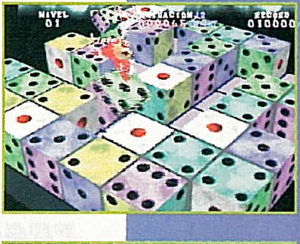


DEVIL DICE

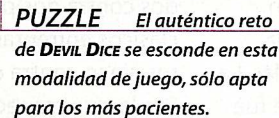
PUZZLE-ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1-5
Vidas	1
Fases	150
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)









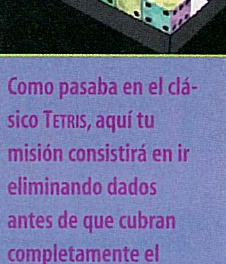
PUZZLE *El auténtico reto de* **DEVIL DICE** *se esconde en esta modalidad de juego, sólo apta para los más pacientes.*



número dos, tres con el número tres y así sucesivamente, para que vayan desapareciendo de pantalla. Además, SHIFT ha explotado este concepto al máximo potenciándolo con 4 modalidades de juego. Una en la que hay que eliminar dados antes de que se llene el tablero, tipo TETRIS; un modo para dos jugadores y otro que con el *Multitap* permite la participación de hasta 5 jugadores, que pueden ser contrincantes humanos o controlados por la máquina. Por último, el modo estrella es el Puzzle. El verdadero reto de **DEVIL DICE**, donde habrá que resolver diferentes retos en un número determinado de pasos. Por otro lado, SHIFT ha pasado de las composiciones orquestales de IQ a una banda sonora *Techno-house* que es de lo más flojito del juego. En definitiva, si te gusta pensar y romperte la cabeza, **DD** es tu juego. **R. DREAMER**



Trial



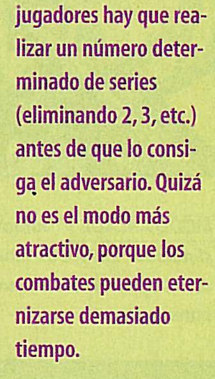


Como pasaba en el clásico TETRIS, aquí tu misión consistirá en ir eliminando dados antes de que cubran completamente el tablero de juego.



Battle









En el modo para dos jugadores hay que realizar un número determinado de series (eliminando 2, 3, etc.) antes de que lo consiga el adversario. Quizá no es el modo más atractivo, porque los combates pueden eternizarse demasiado tiempo.

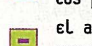
GRAFICOS 83
Los gráficos son correctos, con diferentes tipos de dados, unos diablillos muy graciosos y la opción añadida de conseguir nuevos y originales fondos para el tablero según vayamos avanzando durante el juego.

MUSICA 83
Mientras que en IQ, SHIFT nos sorprendió con una banda sonora orquestal magnífica, aquí podemos asegurar que la música, aunque no es mala, no es uno de los aspectos más destacables de DEVIL DICE. Al menos deja escoger melodía.

SONIDO FX 85
No es que sea un elemento importante en un título de este género, pero la verdad es que sí puede ayudar a hacerlo más ameno. En DEVIL DICE nos encontramos ante los típicos sonidos que cumplen su función correctamente.

JUGABILIDAD 93
El aspecto más sobresaliente del juego. No sólo por su original concepto al utilizar dados (y de una forma más que acertada), sino que además tiene una gran variedad de modos de juego, cuatro en total.

GLOBAL 90

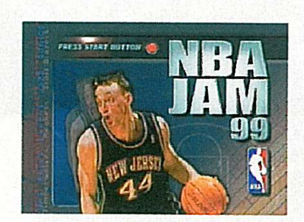


+ La idea original del juego y los puzzles.
- El apartado musical pasa desapercibido.





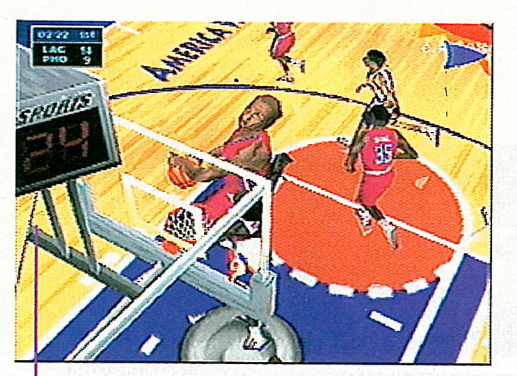
NBA Jam'99



En el nuevo NBA Jam, los **partidos** dos contra dos son sustituidos por otros cinco contra cinco. Los gráficos en alta **resolución**, un **nuevo** sistema de inteligencia artificial y el **concurso** de triples, son sus principales **cualidades**.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA WEST



MODO ARCADE *Junto al simulador, incluye un modo arcade que recuerda a sus antecesores.*

Atrás queda la aparición de NBA JAM en las consolas de 16 *bits*, e incluso en las portátiles de SEGA y NINTENDO. El juego recreaba partidos dos contra dos a campo completo, con jugadores de la **NBA**, y sin reglas. La segunda parte fue bautizada con el título NBA JAM TOURNAMENT EDITION, incluyendo entre sus novedades una mayor cantidad de jugadores y un modo en el que aparecían dianas y diferentes objetos por el campo. Cuando parecía que la saga estaba agotada, llega hasta nosotros una nueva versión que rompe con el esquema de sus antecesores. Aunque IGUANA sigue siendo el grupo programador, se sustituyen los partidos dos contra dos por lo clásicos enfrentamientos cinco contra cinco. Por lo que respecta a las reglas, es posible elegir entre las oficiales de la *NBA* o un modo *arcade*. Este modo, única característica rescatada de sus antecesores, permite efectuar todo tipo de golpes así como una sucesión de mates realmente espectaculares. El apartado gráfico constituye otra de las novedades. Mientras las anteriores entregas utilizaban una única vista lateral, la nueva versión ofrece nueve cámaras, una de las cuales permite fijar la pers-

EDITOR *En la línea de los restantes simuladores, el cartucho recoge un editor de jugadores. Sin llegar al detalle de los incluidos en otros juegos, permite actualizar las plantillas sin ningún problema.*

VALORACION

A pesar de su título, el nuevo programa de ACCLAIM no tiene nada que ver con los anteriores NBA JAM. Sin embargo, la calidad de los gráficos en alta resolución, unida al ajuste de la inteligencia artificial, hacen que el programa alcance una enorme calidad. Especialmente recomendable para los que disfrutan con un simulador puro y duro y con la estrategia.



DRAFT Y TRASPASOS *Se puede optar por las plantillas reales de la **NBA** o por participar en un draft con el resto de equipos. En los traspasos se terminaron los auténticos «chollos» de otros programas, ya que la computadora sólo permite los cambios de jugadores con una valoración similar.*

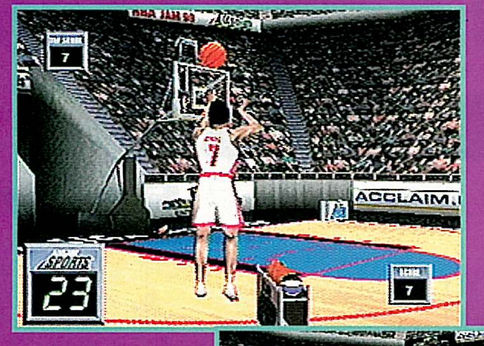
NBA JAM'99

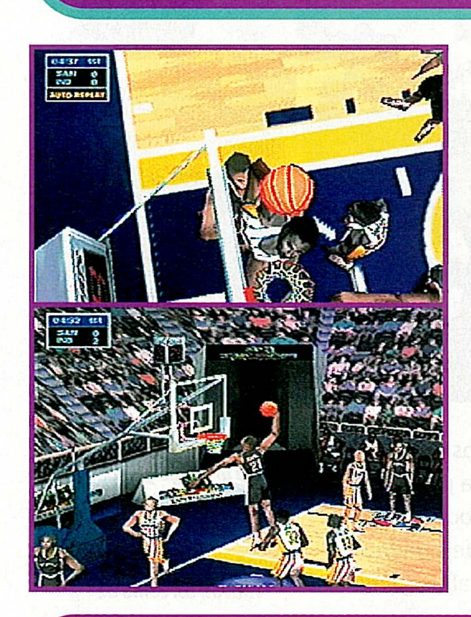
DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Triples

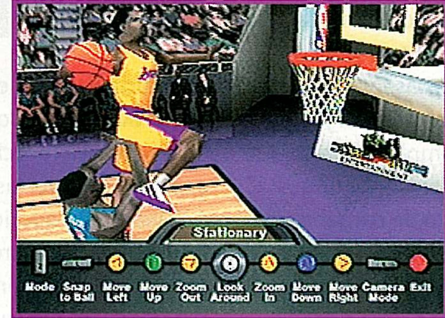
El programa incorpora un concurso de triples en el que puede fijarse el número de participantes. Sin embargo, en esta modalidad no se incluye la posibilidad de dividir la pantalla, por lo que cada jugador actúa de forma sucesiva y no simultánea.

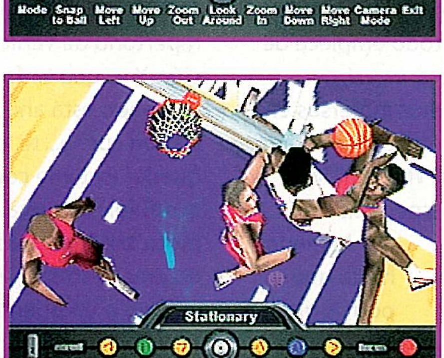




pectiva a nuestro antojo. Para capturar los movimientos, se ha contado con la colaboración del jugador de los Timberwolves **Marbury**. Junto a él, han colaborado una serie de profesionales vinculados con la **NBA** para el diseño de jugadas y comentarios. Otro de los aspectos destacados es el sistema de inteligencia artificial con el que, además de lograr defensas realmente duras, se logra reproducir el estilo de juego de cada equipo (como la presión de los Celtics o el triángulo ofensivo de los Bulls). Por otra parte, el modo *manager* ha sido ajustado para que los traspasos se ajusten a la realidad, por lo que impide cambios entre jugadores con valoraciones muy diferentes. Dos concursos, uno de triples y otro de tiros libres, completan un juego que, sin tener ningún tipo de conexión con sus antecesores, hará las delicias de los que disfrutan con la auténtica simulación deportiva. **DE LUCAR**

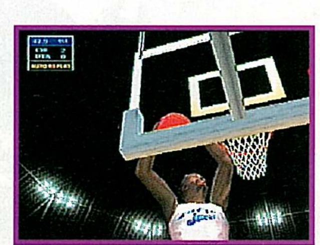






Repeticiones

Las repeticiones hacen posible recrearse en las acciones más espectaculares. Junto a las automáticas después de cada canasta, aparece una gran variadad de posibilidades, incluido un modo manual.

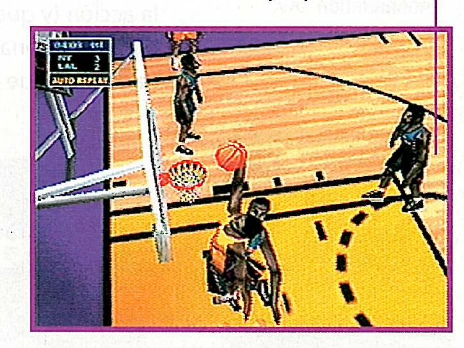






TIROS LIBRES

Los tiros libres pueden ser seguidos desde diversas perspectivas. El sistema de precisión se basa en ajustar el balón en un aro ofrecido desde una perspectiva aérea.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	82	85	92	92
Los gráficos en alta resolución hacen que la NBA sea, si cabe, aún más espectacular. Las animaciones son excelentes y la variedad de cámaras más que suficiente para dejar satisfechos a los usuarios más exigentes.	Su pequeña aportación al juego se limita a acompañar durante los menús de selección de opciones. La falta total de intro, una de las facetas en las que suele ser importante, hace que el papel de la música sea aún mas pequeño.	Los clásicos comentarios en inglés, con un innegable acento americano, son lo más destacado en este apartado. Para esta misión se ha recurrido a Bill Walton, actual comentarista de la NBC y una leyenda de la NBA.	Mientras que el control de los jugadores está en la línea de los restantes simuladores, la novedad aparece en la inteligencia de la computadora. Con este juego olvídate de atravesar las defensas con total impunidad.	+ Los gráficos dan a la NBA una nueva imagen. − El título del juego puede dar lugar a equívocos totalmente innecesarios.



Demasiado para el CUERPO

Body Harvest

A muchos os **sonará** el nombre de Body Harvest. Y no es de extrañar, pues este **título** ya **aparecía** en las listas de lanzamientos cuando Nintendo 64 **todavía** no había sido **comercializada** en nuestro país.



Tras tanto tiempo deberéis pensar que, o realmente el juego se merecía tal retraso, o sus programadores son unos verdaderos incompetentes. Lo del retraso imaginamos que va en opinión de cada uno, pero lo que respecta a la incompetencia, os podemos asegurar desde ya que no. **Body Harvest** es un juego extremadamente complejo que deja entrever el increíble trabajo que sus creadores han debido de cargar a sus espaldas. Es ese típico juego que no deja de sorprendernos partida tras partida. Puede que todo empiece de una manera algo sosa, eso sí, pero una vez que nos vemos inmersos en la acción (y que hemos comprendido cómo funciona **Body Harvest**), ya nada hará que os despeguéis de él.... por lo menos hasta que podáis grabar la partida. Es difícil explicaros cómo es **Body Harvest**, más que nada porque es una explosiva mezcla de *shoot'em-up* y aventura con ciertas dosis de simulación. A la incesante aparición de alienígenas (que da gusto destrozar con nuestras armas) hay que unir un casi infinito repertorio de vehículos a nuestra disposición. Y es que todo lo que aparece en el mapeado está ahí por «algo». Si encuentras un coche... te lo quedas (si tiene combustible). Si es una moto, también. Que quieres destrozar un edificio o un puente,

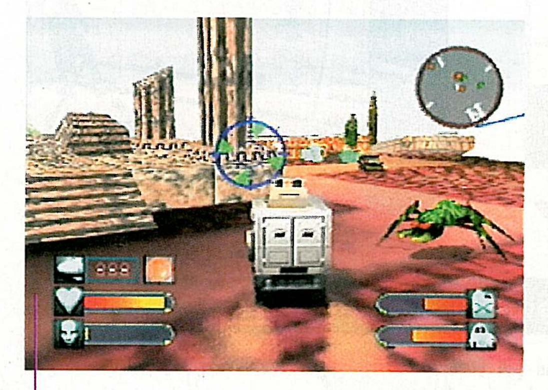


FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	GREMLIN
PROGRAMADOR	DMA



Genial ambientación para un juego genial. Los inmensos mapeados están repletos de bonitos detalles decorativos, así como de alucinantes vehículos de todas las formas y colores. ¿Qué os parece ese camión de bomberos?







No se trata sólo de matar. Los personajes que hay repartidos por el juego guardan valiosas pistas.

VALORACION

● como en su día nos comentó cierta persona, si la gente hace un esfuerzo por comprender este BODY HARVEST, su éxito puede estar más que asegurado. puede parecer aventurado decir esto, pero en nuestra opinión, BODY HARVEST es el mejor juego que ha aparecido para NINTENDO 64 en los últimos meses por detrás, eso sí, de BANJO KAZOOIE y ZELDA 64. sus enormes posibilidades, su trepidante desarrollo y su increíble capacidad para sorprendernos en cada momento, hacen de este BODY HARVEST un juego genial. no es muy extenso el catálogo de N64, pero si tienes la posibilidad, lánzate de lleno a por este juego.

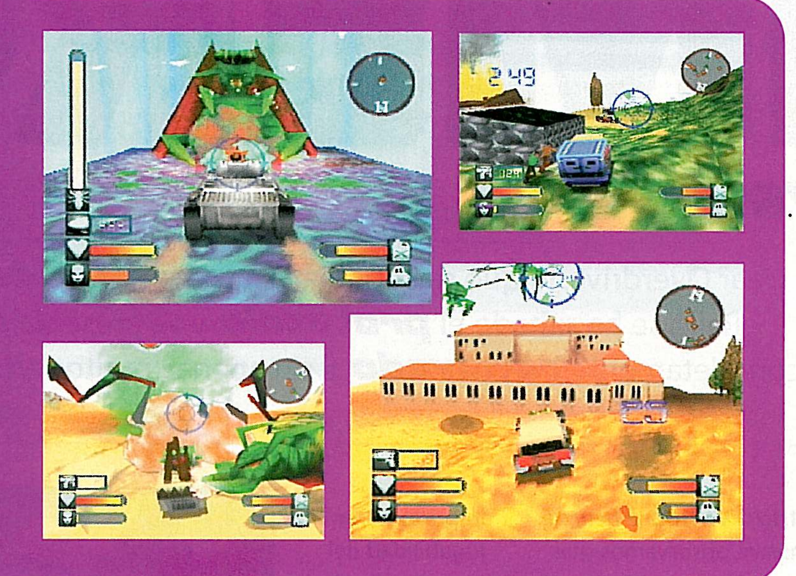
BODY HARVEST

AVENTURA/SHOOT'EM-UP

Megas	96
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	5 (INMENSOS) MUNDOS
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI

¡Acción!

Sí, sí, de acuerdo. **Body Harvest** tiene muchísimas dosis de acción, como demuestran las pantallas que acompañan a estas líneas, pero también es cierto que las dosis de aventura también son muy elevadas. Hay repartidos por los mapeados cientos de carteles, personajes y estancias por las que investigar. Cualquier pista puede llevarnos al jefe final del objetivo (que no del nivel), como aparece en la imagen de arriba a la izquierda.



Vehículos

Son el gran aliciente del juego, y además muy útiles, pues el personaje protagonista no es excesivamente rápido cuando de andar a patita se trata. Si puedes, agénciate un vehículo rápido para moverte más ágilmente.









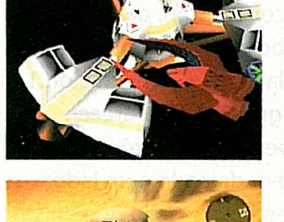
Aunque si lo que te gusta es la destrucción masiva, nada como un buen tanque o un camión blindado. Con ellos no habrá construcción que quede en pie. Estos son sólo tres de los vehículos disponibles. Luego encontraréis motos, aviones, helicópteros... de todo.

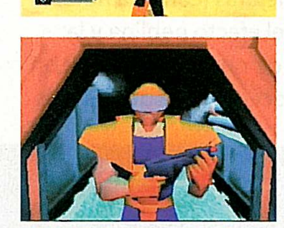


El mapa permite conocer en cada momento la localización exacta del siguiente objetivo de la misión. También es posible localizar en él las zonas que están siendo atacadas por las fuerzas alienígenas, así como otra información interesante de tipo logístico.

allá tu. Si decides atropellar a los pobre ciudadanos, pues tú mismo. Mientras, deberás moverte por los inmensos mapeados, entrar en determinadas construcciones (en busca de pistas u objetos) o charlar con la gente que te encuentres. Todo ello para completar con éxito la misión que el mando encomienda en cada momento. Por eso, aunque veáis que **Body Harvest** sólo cuenta con cinco niveles, no os asustéis, pues el tamaño de éstos y el número de misiones a realizar en cada uno es inmenso. Nos gustaría contar muchísimas cosas más de este **Body Harvest** (nos harían falta cien páginas), pero lo mejor es que os hagáis con él lo más rápidamente posible. Por cierto, cada uno de los vehículos que aparecen durante el juego, sobre todo los del año 1919 en **Grecia**, son simplemente para enmarcarlos.

J. C. MAYERICK







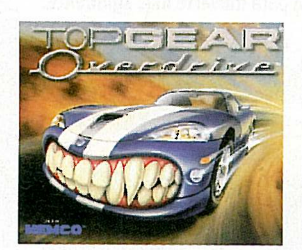


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	90	92	93	92
Sólo por el increíble tamaño de los mapeados merecería un nota así, pero es que el diseño de los vehículos es sublime, igual que la física de los mismos. Las fases interiores también rayan a un grandísimo nivel de calidad.	Muy buenas, con ese toque típico que caracteriza a las películas de este tipo de serie B. De cualquier modo, os olvidaréis de ella a las primeras de cambio, cuando la acción comience a fluir.	Si han hecho un juego genial, ¿por qué iban a descuidar un apartado tan importante como este? Digitalizaciones de todo tipo, explosiones, disparos... todo lo necesario para crear un ambiente tan caótico como surrealista.	De menos a más, como los buenos juegos. Lo mejor para empezar es dar un breve repaso al manual de instrucciones (muy bueno por cierto) para comprender bien la idea. Después todo será disfrutar como pocas veces lo hacemos.	+ Body Harvest es un estupendo juego en todos los sentidos. − El control del personaje protagonista cuando va andando es un pelín pesado.



Tan bueno como EFÍMERO

Top Gear Overdrive



Top Gear Overdrive, lo que se suponía la *continuación* de Top Gear Rally, se ha saltado el *protocolo* y se presenta como un título completamente *renovado* y sin apenas puntos en común con su *antecesor*.

Cuando vimos la *beta* de **Top Gear Overdrive**, observamos que había unas cuantas cosas que no encajaban. Teóricamente estábamos ante la secuela de aquel gran juego de conducción, pero entre ambos títulos no hay casi nada para la comparación. Los programadores parecen haber hecho borrón y cuenta nueva, dejando a un lado buena parte de lo que en su día conocimos en Top Gear Rally. Los cambios afectan, sobre todo, a su aspecto gráfico, donde encontraréis importantes mejoras (con una notable disminución del efecto neblina y la incorporación de nuevas texturas y brillos en las carrocerías) y, lo que es más importante, en la jugabilidad del cartucho. En **Top Gear Overdrive** se ha trabajado bastante el manejo del coche, logrando un control mucho más sencillo y una respuesta mucho más rápida incluso en los prototipos no preparados. Como también se han incluido turbos y han retocado el diseño de los circuitos, para que tengan más saltos y más combinaciones de giros, mejorar el tema de su manejabilidad resultaba una necesidad imperiosa. Lo curioso es que el resul-



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KEMCO
PROGRAMADOR	SNOWBLIND ST.

Debido a la tremenda velocidad que se alcanza al activar los turbos, y gracias a los desniveles que salpican cada recorrido, podremos disfrutar de vuelos que para sí quisieran los 747 de Aviaco. Por desgracia, los aterrizajes no son tan suaves.



VALORACION

es una pena que un trabajo notable, incluso sobresaliente en algunos apartados, se quede un poco cojo por no haber creado algunos circuitos o modos de juego más. comparándolo con su antecesor, TOP GEAR OVERDRIVE es bastante mejor en muchos temas pero, si atendemos a lo fundamental, peca de los mismos fallos de los que ya adoleciera TOP GEAR RALLY.



*UNA DE LAS DIFICULTADES más grandes de **Top Gear Overdrive** llegará con sus circuitos nocturnos. Aunque los recorridos son idénticos, la oscuridad y las zonas con más curvas se convertirán en tramos realmente tormentosos. Resulta mucho más complicado anticipar los giros.*

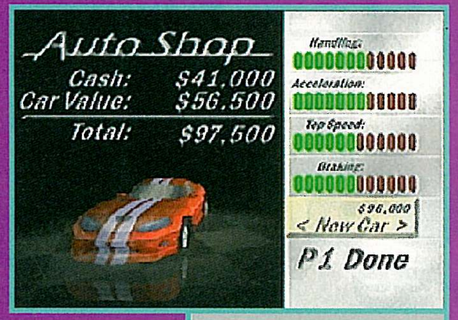
TOP GEAR OVERDRIVE

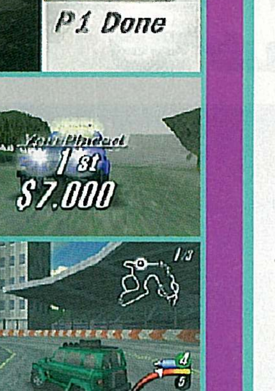
CONDUCCION

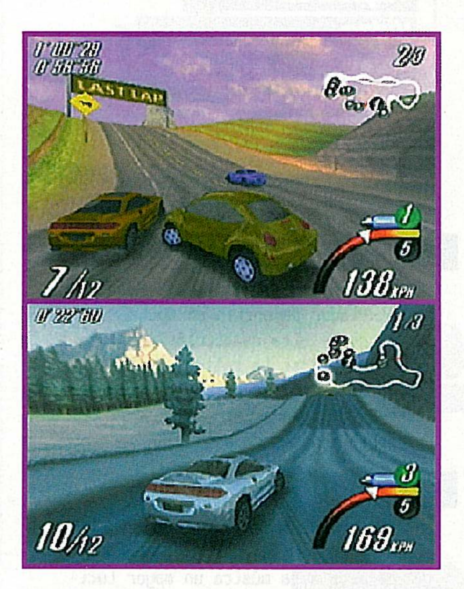
Megas	96
Jugadores	1-4
Coches	10
Circuitos	10
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Campeonato

Con el dinero ganado en este modo podréis lograr nuevos vehículos y potenciar los que ya tengáis. El mejor consejo es comprar uno baratito y potenciarlo al máximo. Con eso lograréis un coche capaz de ganarlo absolutamente todo.







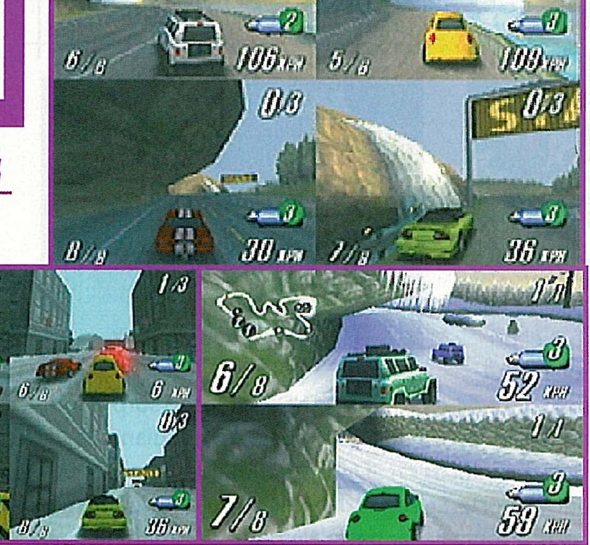


POTENCIAR *nuestro coche al máximo es una de las claves del juego. Hay combinaciones mucho más exitosas que otras y aquí, por la abrumadora presencia de curvas, lo más productivo será elevar el control y la aceleración frente a la velocidad punta.*

Varios Jugadores



Podréis disfrutar de este modo para 2, 3 ó 4 jugadores en cualquiera de las modalidades de juego. Está bien, pero parece algo más lento que el modo individual. Para que sea una carrera justa todos deben correr con el mismo coche.



tado es tan bueno que acaba por convertirse en un problema para **Top Gear Overdrive.** Teniendo en cuenta que con llegar cuarto se pasa a otro circuito, un piloto medianamente experimentado no tendrá muchos problemas para superar uno tras otro los campeonatos y sin tener que hacer demasiados retoques en el vehículo. Sólo la oscuridad de algunos circuitos o los cambios de sentido en los recorridos pueden despistarnos y lograr que perdamos más de tres carreras seguidas. Cuando ya dominéis por completo el juego, sólo os quedará el consuelo del modo para varios jugadores y, por muy bueno que sea, es sólo un recurso y no una solución a un defecto importante.

DE LUCAR

GRAFICOS 91
pese a su indiscutible calidad gráfica y a su espectacularidad, no se puede olvidar que sólo cuenta con cinco circuitos reales a los que se le van cambiando la hora del día y la climatología.

MUSICA 92
unos cuantos temitas de calidad y bastante cañeros e, incluso, alguno de ellos cantado. Lástima que sólo sean unos pocos y que no haya mucho donde elegir porque son muy buenos.

SONIDO FX 84
un tanto escasos. La calidad y la potencia están en línea con la del resto de juegos de coches de N64 pero se han quedado un poco cortos en cuanto a cantidad.

JUGABILIDAD 92
el juego es bueno, movido y divertido por su sencillez en el control y el diseño de los recorridos. Lo que le resta gran parte de gracia al tema es que quizá sea un poco corto.

GLOBAL



\+ es espectacular y muy divertido.

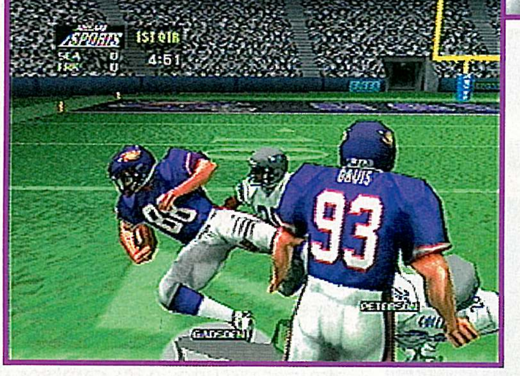
\- Los circuitos son siempre los mismos, con otros factores climatológicos u otro sentido.

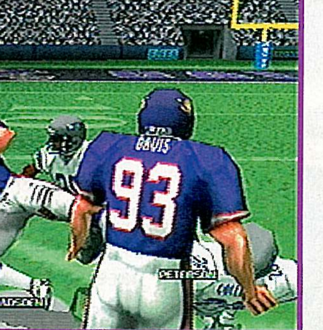
CORRECTO Visualmente

NFL Quarterback Club'99

La segunda parte del que fuera ***primer*** simulador de ***fútbol*** americano para Nintendo 64, vuelve a la carga con la incorporación de imágenes en alta ***resolución***.



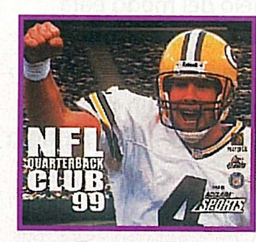


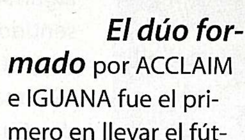


GRAFICOS *La utilización de gráficos en alta resolución puede apreciarse en las seis cámaras recogidas en el programa. Entre ellas destaca la manual.*

SUPER Information

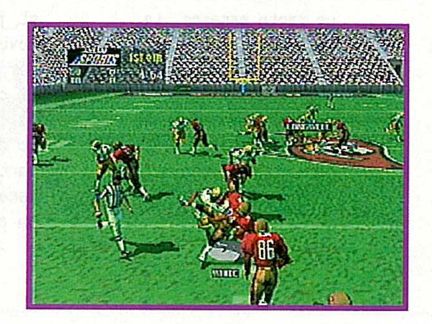
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA ENT.





El dúo formado por ACCLAIM e IGUANA fue el primero en llevar el fútbol americano a los 64 *bits* de NINTENDO. El juego sorprendió por su espectacular apartado visual, en el que, mediante la incorporación de gráficos en 3D, lograba un nuevo enfoque para el citado deporte. La segunda entrega da una vuelta más de tuerca, ya que logra llevar hasta ***Nintendo 64*** gráficos en alta resolución. También sorprende la *intro*, mucho más elaborada de lo que suele ser habitual en este soporte. Por lo demás, se mantienen opciones similares a las incluidas en la anterior entrega. El editor de jugadores, o la reproducción de los partidos de la **Super Bowl** desde la década de los sesenta, vuelven a ser las opciones estrellas junto a la ya clásica actualización de plantillas. También hay que destacar la reproducción de nada menos que 30 estadios reales, más otros 5 ficticios.

CHIP & CE



VALORACION

● La segunda entrega para N64 vuelve a poner el acento en el apartado gráfico. Si la primera parte sorprendió, en esta ocasión se emplean gráficos en alta resolución logrando un efecto aún más impresionante.

NFL QUARTERBACK CLUB'99

DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	MEMORY PAK

GRAFICOS 94

Junto a NBA Jam'99 es el primer simulador deportivo en incluir gráficos en alta resolución para NINTENDO 64. Si la calidad de la primera entrega ya era alta, ha conseguido superarla, demostrando las posibilidades de este soporte.

MUSICA 90

La incorporación de una intro, inexistente en la anterior versión, permite a la música un mayor lucimiento. El resultado supera a lo que estamos acostumbrados en los cartuchos de N64 en general y a los simuladores deportivos en particular.

SONIDO FX 83

Los gritos de los jugadores y el sonido de ambiente complementan unos comentarios con sabor americano. Los encargados de realizarlos son los comentaristas de la cadena televisiva ESPN (M. PATRICK y A. CAOS), así como el árbitro J. MARKBREIT.

JUGABILIDAD 84

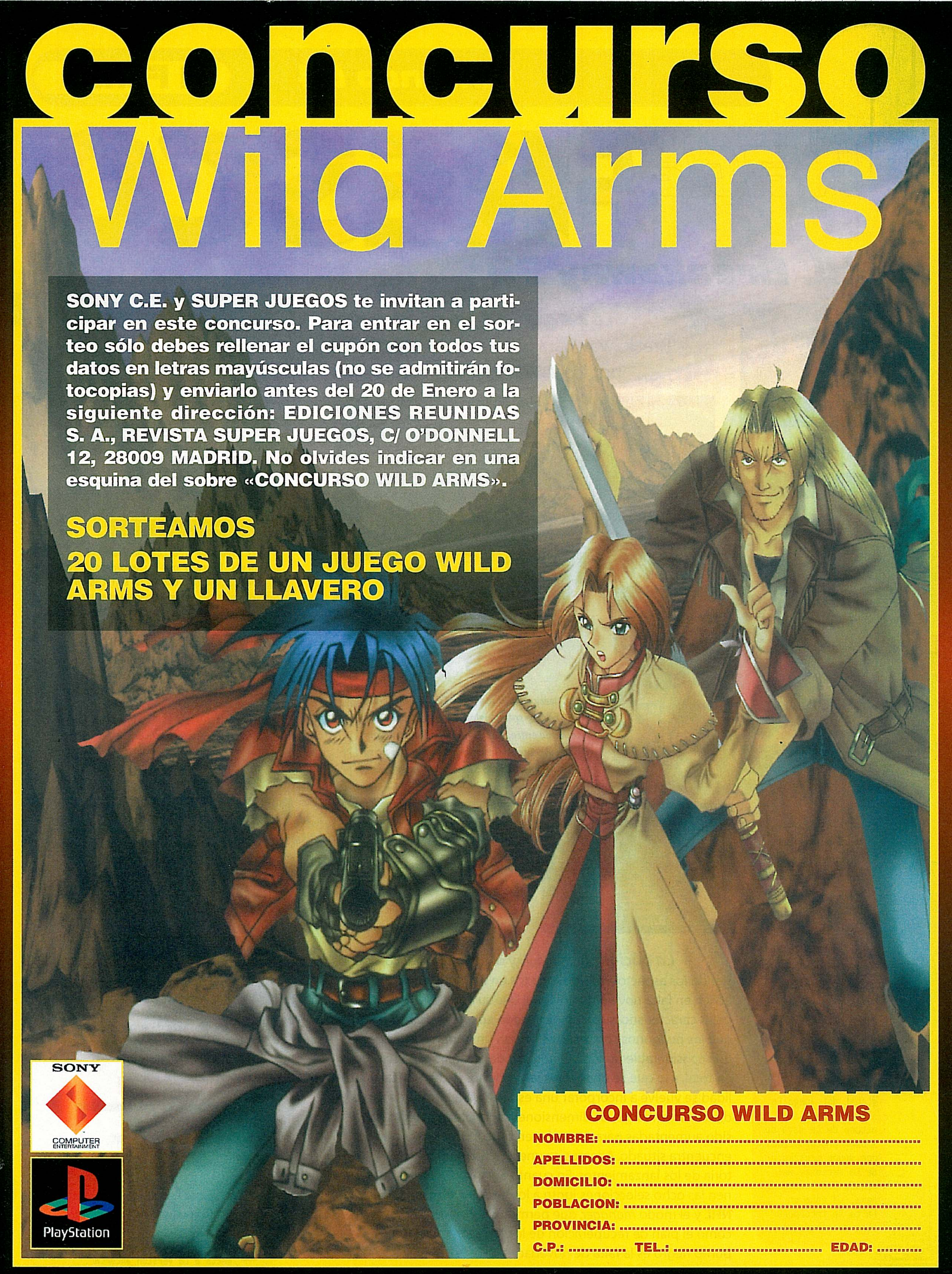
El control de los jugadores es similar al utilizado en los demás simuladores. En las opciones tampoco se ha producido una variación significativa, manteniéndose las líneas maestras de su antecesor.

GLOBAL



\+ La calidad de los gráficos en alta resolución.

\- La escasez de aportaciones en el apartado de opciones.


concurso
Wild Arms
SONY C.E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Enero a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre «CONCURSO WILD ARMS».
SORTEAMOS
20 LOTES DE UN JUEGO WILD ARMS Y UN LLAVERO
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
CONCURSO WILD ARMS
NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
POBLACION: ....
PROVINCIA: ....
C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

Nada FRESCO

NHL Breakaway'99



La **segunda** entrega de NHL Breakaway para Nintendo 64 **vuelve** por los **pasos** de su antecesor.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA

NHL Breakaway, la saga de ACCLAIM dedicada al hockey sobre hielo, se consolida con esta segunda entrega. La jugabilidad sigue estando presente en un programa en el que no se han realizado demasiadas novedades.





Las ocho cámaras incluidas permiten una enorme variedad de perspectivas. A ellas se unen unas repeticiones de lujo.

VALORACION

La consolidación de la saga en NINTENDO 64 es una magnífica noticia para los aficionados a este tipo de programas deportivos. Aunque la calidad global del juego lo sitúan a la misma altura de la saga de MIDWAY protagonizada por Wayne Gretzky y de la reciente NHL creada por ELECTRONIC ARTS, se echa en falta la incorporación de novedades.

La opción de *manager* y su apartado gráfico, siguen siendo los aspectos más destacados en un juego en el que se echan en falta novedades. Al igual que su antecesor, sus principales características son un destacado apartado gráfico, en el que los polígonos con texturas juegan un importante papel, y una considerable rapidez. El número de cámaras es similar, ocho en total, a lo que se unen unas repeticiones de lujo. En la jugabilidad se vuelve a incorporar una especie de aureola que rodea al disco. Sin embargo, las dimensiones de la citada aureola han sido aumentadas para controlar en todo momento dónde se encuentra situado. Además, se une la estela que marca la trayectoria de los lanzamientos. En cuanto a las opciones, se mantienen las ocho selecciones junto a los tradicionales equipos de la **NHL** y el modo *manager*, que permite determinar aspectos como el plan de recuperación de los jugadores lesionados. Su punto negro es la falta de novedades.

CHIP & CE

NHL BREAKAWAY'99

DEPORTIVO



Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS 83

El apartado gráfico mantiene el nivel logrado por su antecesor. Los polígonos con texturas son los protagonistas, siendo especialmente apreciables en las repeticiones. Por otra parte, las ocho cámaras permiten una gran variedad de planos.

MUSICA 83

Aunque es el apartado más flojo del juego, la piezas musicales incluidas cumplen con su limitada misión en el juego, en la que colabora la inexistencia de intro. Antes de cada partido no podía faltar el himno de Estados Unidos.

SONIDO FX 85

Los comentarios en los prolegómenos de los partidos y durante los mismos son lo más destacado dentro de los efectos. Los gritos de ánimo del público y el sonido ambiente en general son bastante sosos.

JUGABILIDAD 83

A la rapidez y a la variedad de movimientos de los jugadores se une la mejor señalización del disco. Este consigue corregir uno de los defectos de este tipo de simuladores. La variedad de opciones también debe ser tenida en cuenta.

GLOBAL



+ El sistema de señalización del disco.

− La escasez de novedades con respecto a la versión anterior.



PC Plus

Número de enero ya a la venta revista + suplemento + 2 CD

La revista profesional para todos los usuarios de PC

te da el doble



Analizamos los últimos PDA y HPC, las agendas electrónicas del siglo XXI

Todo en uno para programadores: Visual Studio 6

Consejos para comprar el ordenador personal o la impresora que usted necesita

Más de 25 páginas de análisis de hardware y software

El COMDEX de Las Vegas exhibe las últimas tecnologías

Suplemento

Especial juegos PC

Multimedia: obras de referencia, diccionarios, arte en CD-ROM y títulos infantiles

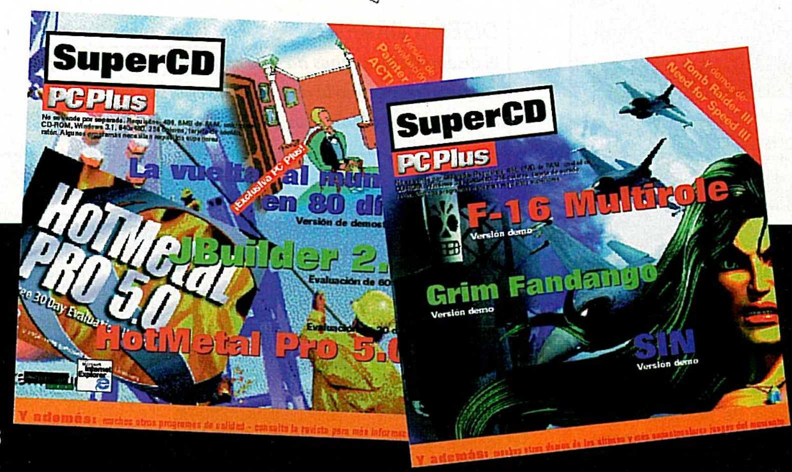
Volantes, joysticks, gamepads... todo lo que necesita para disfrutar de un juego al máximo

Y además...

2 SUPER CD DE REGALO

SuperCD I

Versiones evaluación de HotMetal Pro 5.0, JBuilder 2.0, La vuelta al mundo en 80 días, Symantec Act! 4.0, Painter 5, Real Player G2, Norton Mobile Essentials, Kai's Power Tools, Sandra 98, PoliView 3.10, las últimas versiones de los navegadores y mucho más...



SuperCD II

Sólo juegos

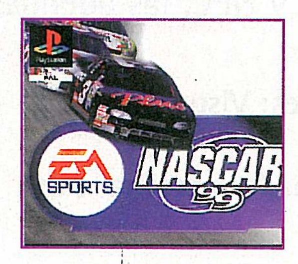
Demos de los juegos más novedosos: Tomb Raider III, Need for Speed III, FIFA 99, F1'97, Tribal Rage, Grim Fandango, SIN, Urban Assault...

PC Plus GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática

Dale VUELTAS
Nascar'99

La **segunda** parte de la saga Nascar se **centra** en la mejora del diseño de los **coches.** Si te gusta dar muchas vueltas, éste es tu **programa.**

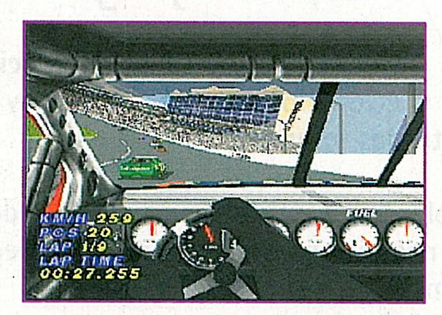


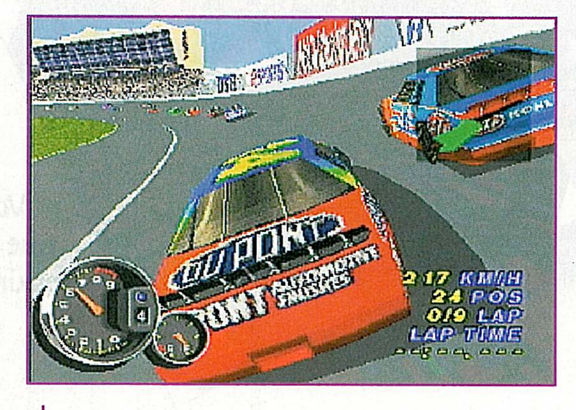
El año pasado ELECTRONIC ARTS lanzó un nuevo programa basado en las carreras de **Nascar**. La segunda parte, que también está previsto que vea la luz para ***Nintendo 64***, llega a nuestro mercado con una sustancial mejora en el apartado gráfico. Para el diseño de los coches se han vuelto a emplear gráficos en 3D, aunque se han aumentado hasta 256 los colores empleados. Con ello se reproducen tanto los vehículos originales como sus patrocinadores. Los efectos de luz son otro de los aspectos mejorados, incluyendo carreras de noche. Se reduce, de nueve a ocho, el número de cámaras incluidas, a lo que se une una impresionante gama de repeticiones. El principal defecto del juego radica en que, aunque los coches superen los 300 kilómetros por hora, el programa no consigue transmitir esa sensación de velocidad. Si a ello le unimos la escasa variedad que ofrecen los circuitos de **Nascar**, el juego pierde muchos enteros. **CHIP & CE**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	STORMFRONT ST.









DISEÑO GRAFICO

El diseño de los coches ha sido considerablemente mejorado con respecto a la anterior entrega. Los vehículos muestran los colores y los patrocinadores oficiales.



VALORACION

● Las mejoras gráficas, unidas a una considerable gama de opciones y a los datos, circuitos y corredores reales de las pruebas oficiales de NASCAR, suponen un buen punto de partida. Sin embargo, la naturaleza de este deporte y su escasa afición en España, hacen que el juego pierda muchos enteros.

NASCAR '99

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 87

Tanto el diseño como el colorido de los diferentes coches ha sido cuidado al máximo. La introducción de diferentes condiciones de luminosidad y la variedad de cámaras colaboran a engrandecer este apartado.

MUSICA 92

Se han sustituido las melodías de la anterior versión por nuevas piezas musicales. El resultado conseguido es similar destacando la intro, en la que queda patente el sello de ELECTRONIC ARTS.

SONIDO FX 85

Según la cámara elegida, desde el interior o el exterior del coche, el sonido del motor es diferente. Para los comentarios se ha contado con Jenkins y Parsons, dos comentaristas estadounidenses desconocidos aquí.

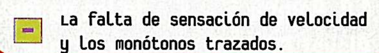
JUGABILIDAD 78

La monotonía de las pruebas de NASCAR debida a los uniformes trazados, es el principal inconveniente dentro de la jugabilidad. Si a ello le unidos la escasa sensación de velocidad, la oferta resulta limitada.

GLOBAL



+ El diseño de los coches es todo un espectáculo.



- La falta de sensación de velocidad y los monótonos trazados.



GUILLEMOT

GUILLEMOT y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este impresionante concurso. Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a las preguntas que te formulamos. Recorta la página (no se admitirán fotocopias) con las respuestas y tus datos personales y envíala antes del 20 de Enero a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO GUILLEMOT».

¿QUE ES UN GUILLEMOT?

- ❑ **Pequeña guillotina de ámbito doméstico utilizada habitualmente para cortar rábanos.**
- ❑ **Pájaro que vive en las costas nórdicas de Europa Occidental.**
- ❑ **Diminutivo de Guillermo Tell.**

¿EN QUE PRODUCTOS ES PIONERO GUILLEMOT DESDE HACE MAS DE DOS AÑOS?

Puntúa del 1 al 5 las respuestas que te parezcan más acertadas.

- ❑ **En software de gestión para la cría informatizada de cangrejo de río.**
- ❑ **En hardware para tratamiento de sonido envolvente.**
- ❑ **En accesorios para PC y consola.**
- ❑ **En software de comunicación telefónica por ordenador.**
- ❑ **En hardware para el tratamiento de la imagen 3D para juegos de PC.**

NOMBRE Y APELLIDOS: ____________________

DOMICILIO: ____________________

POBLACION: __________ PROVINCIA: __________

TEL.: __________ EDAD: __________ E-MAIL: __________



TURBO 64

Guillemot

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Turbo 64 es una marca registrada por Guillemot Corporation. Las marcas re conocidas nacional e internacionalmente están debidamente registradas.

Glover





Hasbro es la típica compañía cuyos juegos no gozaban del *carisma* necesario. Empeñado en *versionar* viejos clásicos del videojuego, como Frogger, o del tablero, como Risk y Monopoly, ahora por fin *intenta* hacerse un *hueco* entre los grandes con un juego «*de verdad*».

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	HASBRO
PROGRAMADOR	INT STUDIOS

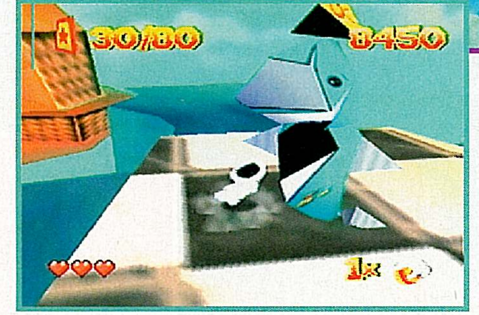
Y la verdad es que en un primer momento, **Glover** nos resultó un juego muy poco agraciado. El complicado control del personaje protagonista, unido a lo poco convencional de su diseño, hizo que nos apartásemos de **Glover** como si de un apestado se tratara. Nos equivocamos. Nuestro reencuentro con **Glover** fue todo lo productivo que se pueda desear, y aunque en ningún caso llega a la altura de clásicos como Mario 64 o Banjo Kazooie, sí se torna como una muy buena adquisición, más aun teniendo en cuenta el limitado catálogo de juegos para ***Nintendo 64***. Eso sí, hay que tener mucha paciencia. Las primeras partidas con **Glover** son desesperantes. Es imposible manejar el «guante» protagonista, y más aún la pelotilla que debemos mover de uno a otro nivel. Más tarde, cuando todo se vuelve algo más fácil (aunque no mucho más), la cosa cambia considerablemente. Su sencillo desarrollo se complica más tarde con la ayuda de gran cantidad de pequeños puzzles (a modo de todo tipo de juegos) con los que eliminar cada obstáculo que se presenta. Todo esto, añadido a la cantidad de seres (de los que nos podremos valer durante la aventura) es lo que hace que **Glover** gane muchos enteros. Repetimos, no puede hacer sombra a los clásicos de las plataformas, pero sí nos parece



*Cada vez que **Glover** finaliza un mundo debe acudir a la pantalla del castillo para entregar a esta dichosa estatuilla una nueva piedra (o algo parecido). Cuando todo se haya completado, tendremos acceso al combate final para echarle el guante al idem final.*



MOVIMIENTOS ***Glover** es capaz de realizar un gran número de movimientos, ya sea de forma individual, con la esfera o con otros personajes del juego.*



EQUILIBRIOS *Cuando **Glover** se mueve por el agua con la ayuda de la pelota, es cuando el control de éste se vuelve totalmente imposible. El continuo balanceo de las cámaras, añadido a la necesidad de movernos inversamente (para impulsar la bola), hace que en muchas ocasiones no lleguemos a nuestro objetivo final.*

VALORACION

Buenas vibraciones nos da este Glover para Nintendo 64. Dentro del mundo de las plataformas 3D hay enormes joyas que despuntan en el universo de los 64 bits de Nintendo. Glover podría entrar en dicho universo de no ser porque su motor 3D no es excepcional, sino simplemente bueno, o porque su control no es todo lo fácil que debiera. Aun así, nos parece un gran juego a tener muy en cuenta.



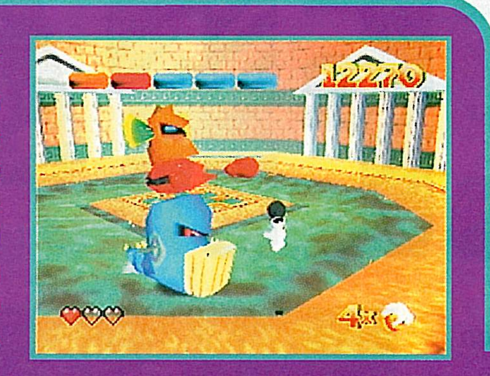
GLOVER

PLATAFORMAS 3D

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	10 MUNDOS X 3 FASES
Continuaciones	NO
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	SI

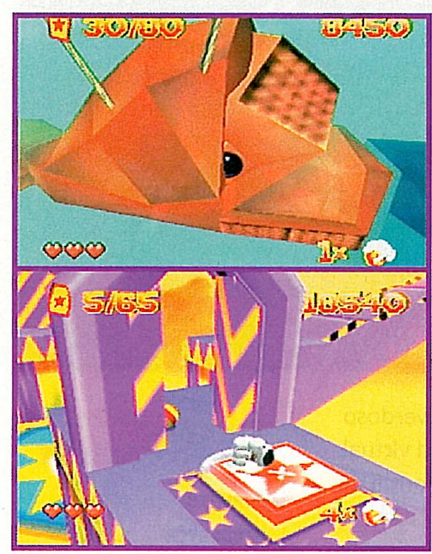
Jefazo...

Cuando Glover haya puesto fin a los tres niveles de cada mundo, la puerta que da acceso a jefe final quedará desbloqueada. El nivel de *Bonus*, en cambio, permanecerá cerrado hasta recoger los naipes.



mucho mejor que, por ejemplo, STARSHOT. El juego está dividido en diez mundos con tres subniveles de dimensiones importantes. Además, cada uno cuenta con su propio enemigo final, así como con un nivel especial que aparecerá al recoger todos los naipes que hay repartidos por cada nivel. Técnicamente es bastante decente, aunque quizá no sea todo lo suave que cabría desear. Las animaciones, en cambio, están muy, pero que muy logradas. Recomendable.

J. C. MAYERICK



...más bien Jefazos

Bueno, en realidad los jefes finales son algo más que eso. En el primero, por ejemplo, no será uno, sino tres los seres a los que deberemos enfrentarnos. Cada uno de ellos precisa de una táctica diferente. La ballena, a pelotazos. El cangrejo a «leches» (con la ayuda del botón Z), de igual manera que el «asno burbujero».





Jueguecillos

El juego está repleto de pequeñas pruebas que Glover debe completar para poder acceder a determinadas zonas de cada mapeado. Máquinas tragaperras, juegos de bolos, etc. Todos ellos dotan de una variedad sin igual a este **GLOVER**.





GRAFICOS 90

La calidad de los mapeados va mejorando conforme avanza la aventura, y el efecto de niebla, además de suavizar la aparición de los fondos, está simulado de tal manera que en ningún momento sentiremos su presencia.

MUSICA 87

Un gran número de melodías para cada una de las situaciones del juego. Técnicamente no están muy logradas, pero sí resultan lo suficientemente simpáticas, más aún teniendo en cuenta la ambientación del juego.

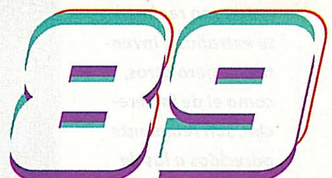
SONIDO FX 88

No han perdido la ocasión de crear gran número de efectos, pues la enorme cantidad de situaciones diferentes así lo hacía necesario. Son muy simpáticos, aunque en ningún caso equiparables a las de otras joyas de N64.

JUGABILIDAD 90

De no tener ningún interés, pasa a engancharnos sin piedad. La enorme cantidad de situaciones diferentes que encontraremos hará que GLOVER vaya mejorando con el tiempo hasta convertirse en un gran juego.

GLOBAL



+ Mucha jugabilidad, aunque haya que aprender a encontrarla.

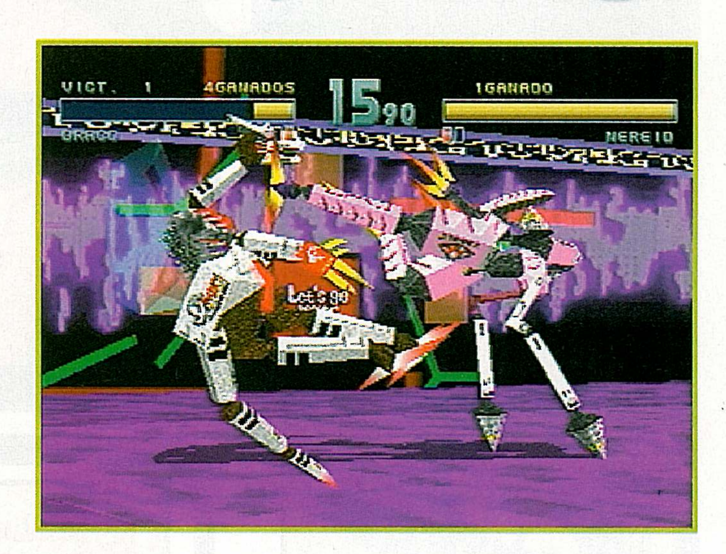
− El control de GLOVER es casi imposible. El motor 3D podía ser un poco más suave.

Divide y VENCERAS

Zero Divide 2

Aunque ya ha pasado más de un **año** desde su salida en Japón, la secuela del **segundo** juego de lucha en 3D creado para Playstation, Zero Divide 2, sigue siendo uno de los beat'em-up tridimensionales más **perfectos** que se han visto en la consola de Sony.

El primer juego que me hizo reconocer a ***PlayStation*** como un paso adelante en el mundo del videojuego, aparte de la conversión de Ridge Racer, fue sin duda Zero Divide. Aunque gráficamente no estaba muy por encima de su predecesor en género y *hardware*, Toshinden, el programa de ZOOM fue el primer juego que lograba transmitir al jugador todo el *feeling* de las grandes recreativas, sobre todo teniendo en cuenta que no se trataba de ningún tipo de conversión de una ***Coin-Op***. En **Zero Divide 2** se ha recuperado el diseño futurista de su antecesor (de un modo impresionante) y se ha potenciado su calidad técnica, tanto en jugabilidad como gráficamente. Con respecto a la anterior entrega, el número de movimientos de cada luchador ha sido incrementado considerablemente, y la cantidad de personajes (10 normales + 2 jefes + 2 secretos) ha sido aumentada con luchadores como Nox, una especie de ser humano verdoso con un casco de realidad virtual, o Cancer, un robot con forma de cangrejo que incluso escupe burbujas. En esta ocasión, hasta la historia de Zero Divide ha sido más cuidada, pero hasta el punto que disponemos de una opción en la que nos contarán el cinematográfico argumento del juego con pelos y señales. El aspecto más importante de **Zero Divide 2**, al igual que ocurrió con la primera parte, es su jugabilidad. En este aspecto, podríamos decir que **Zero Divide 2** es el Virtua Fighter 3 de ***PlayStation***, ya que comparte cientos de movimientos con el juego de SEGA, tales como el rodillazo y el pos-





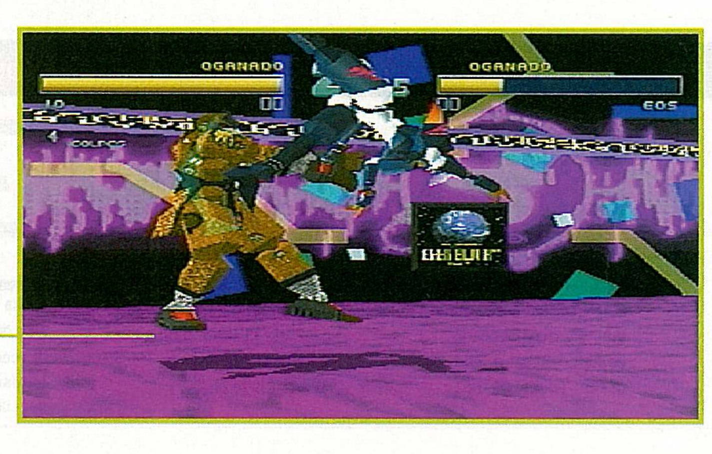


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	ZOOM

VALORACION

es una lástima que Sony no se haya dado cuenta de la increíble calidad de Zero Divide 2 hasta ahora, justo después de la salida del gran Tekken 3. unido a su futurista aspecto gráfico y su jugabilidad a lo Virtua Fighter, cabe destacar lo cuidado de todos y cada uno de sus aspectos.



Movimientos

Algunos de los movimientos del juego son realmente extraños e inventados, pero otros, como el de la derecha, son realmente parecidos a los de Virtua Fighter.

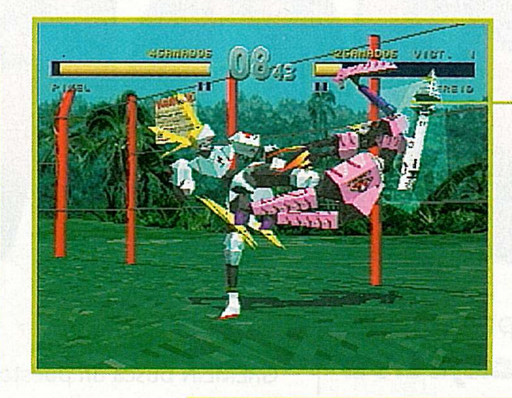
ZERO DIVIDE 2

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8 NIVELES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

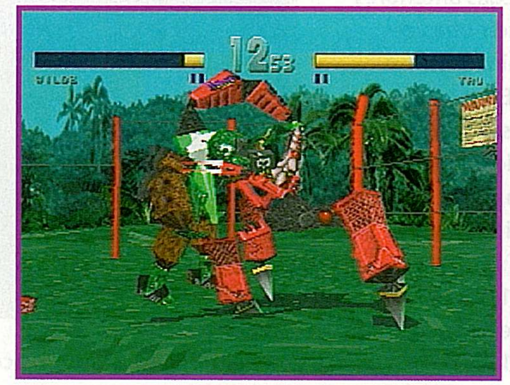
Más personajes

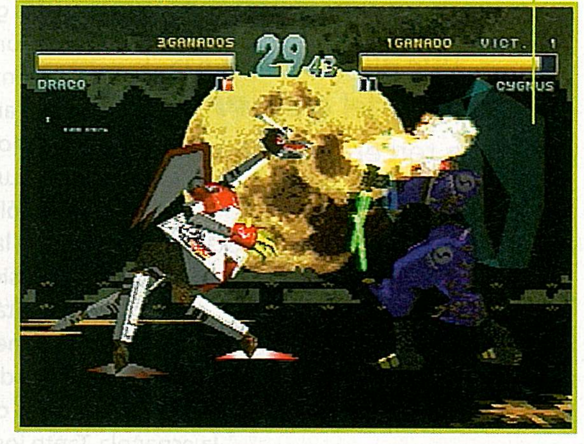




ESCENARIOS
Algunos de los escenarios son realmente pobres, pero los que están bien hechos son una auténtica maravilla.







terior *combo* de la voltereta hacia atrás, e incluso el botón *escape* de VF3, que en **ZD2** tendremos que ejecutar pulsando adelante/atrás+defensa. La mayor diferencia que existe entre **Zero Divide 2** y los demás *beat'em-up* en 3D (exceptuando Tekken 3, por supuesto), es lo increíblemente cuidados que están todos y cada uno de sus aspectos, desde su menú de opciones hasta su final. Si ya tenéis en vuestro poder el perfecto Tekken 3, no podéis dejar pasar la oportunidad de echaros unas partidas a **Zero Divide 2** y descubrir cómo hubiera sido Virtua Fighter en la consola de SONY.

DOC

Los Replays







Si después de un combate dejamos pulsado el botón SELECT, se nos dará la opcion de salvar la repetición en un bloque de la *Memory Card*. Una vez concluida la partida, podremos observar el *replay* grabado con una de las opciones del menú principal. En estos *replays* tendremos la posibilidad de cambiar la cámara entre cinco diferentes y utilizar unos controles de avance, retroceso y pausa similares a los de un vídeo, para observar detenidamente nuestra triste y lamentable muerte a manos del enemigo más torpe del juego.

GRAFICOS 91

este es, junto a la jugabilidad, el aspecto más importante de ZERO DIVIDE 2. Los detallados cuerpos robóticos de los luchadores se moverán a un increíble frame rate ante nuestros ojos. Nada menos que a 50 fps.

MUSICA 89

si alguna vez os habeis preguntado cómo sería la música de un juego futurista sin hacer uso de ninguna variante del Techno, la banda sonora de ZERO DIVIDE 2 es la respuesta. Por encima de la media.

SONIDO FX 89

Lo más destacable en este apartado es la sensual voz de la comentarista del juego. Todas las intros y finales del juego son narradas en inglés (aunque con subtítulos en español) con diferentes voces.

JUGABILIDAD 92

La cantidad de personajes de ZERO DIVIDE 2 no tiene nada que envidiar a la de juegos como TEKKEN o VIRTUA FIGHTER. Lo mejor de todo es su estilo de juego y sus movimientos, los cuales son parecidísimos a los de VF3.

GLOBAL



+ su increíble jugabilidad, al estilo VIRTUA FIGHTER 3.
- que a SONY se le haya ocurrido traerlo tan tarde, teniendo en cuenta su alta calidad.

La eterna PROMESA

Actua Soccer 3

Capitaneados por Shearer, y con el **objetivo** puesto en convertirse en una alternativa a los grandes del **género**, llega la tercera entrega de Actua Soccer. Su **principal** novedad es la inclusión de los clubs de las principales **ligas** del mundo.

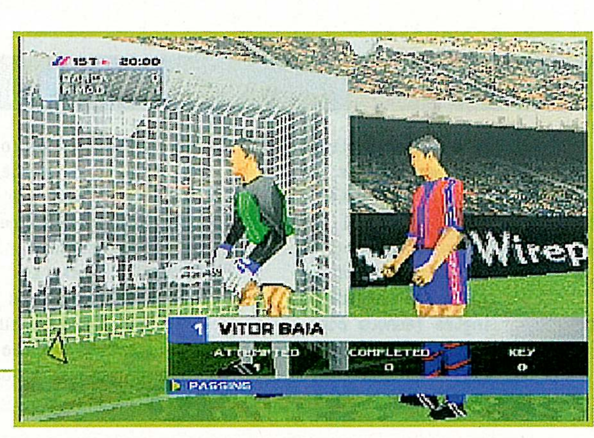


Año a año, GREMLIN busca un puesto entre los grandes de la simulación futbolística. A las dos entregas anteriores hay que añadir una versión, denominada ACTUA SOCCER CLUB EDITION, en la que se sólo se incluían clubs de la liga inglesa. En esta ocasión, junto a los clubs británicos y a las selecciones, se unen los equipos de 11 ligas más, entre las que se encuentra la española. Tanto los clubs como sus uniformes y jugadores son reales, con lo que la saga de GREMLIN se sube al carro de los programas (como FIFA o POWER SOCCER), que cuentan con este importante aliciente para los usuarios. La campaña de publicidad es otro de los puntos destacados del juego. Mientras que para los mercados inglés, alemán e italiano se ha contado con diferentes estrellas del **Milán**, para los restantes vuelve a utilizarse la figura de **Alan Shearer**. El mismo **Shearer** también ha colaborado (junto a los jugadores del Shefield United, **Simon Tracey** y **David Holdsworth**), en la captura de movimientos, sustituyendo a **Michael Owen**.

Gráficamente presenta diez cámaras y unas animaciones bastante logradas, siendo los desplazamientos del balón su punto más débil. Lo más destacado en este apartado es la reproducción de la variada gama de estadios, en los que se aprecia, incluso, si existen localidades libres. En este sentido hay que señalar que el nombre del estadio español es «la plaza de toros», en una prueba más de la imagen que tienen de nuestro país por esas latitudes. El completo editor, la modalidad de 8



EDITOR *El completo editor de la versión anterior ha vuelto a ser recogido en ésta. El de equipos permite determinar su nombre y diseñar todo tipo de uniformes (camisetas con cuadros, de dos colores o con rayas horizontales, etc.). Por su parte, el editor de jugadores incluye, como novedad, la posibilidad de especificar aspectos como el corte de pelo.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GREMLIN
PROGRAMADOR	GREMLIN

VALORACION

La incorporación de clubs y jugadores de las principales ligas de fútbol es uno de los aspectos más valorados por los usuarios de este género. Sin embargo, la jugabilidad no alcanza a la de los grandes simuladores de fútbol, por lo que actua soccer 3 sigue sin dejar de ser la eterna promesa.

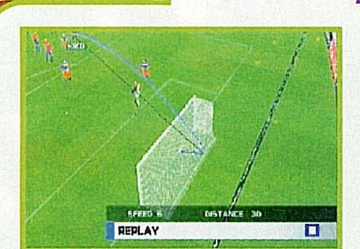


ACTUA SOCCER 3

DEPORTIVO

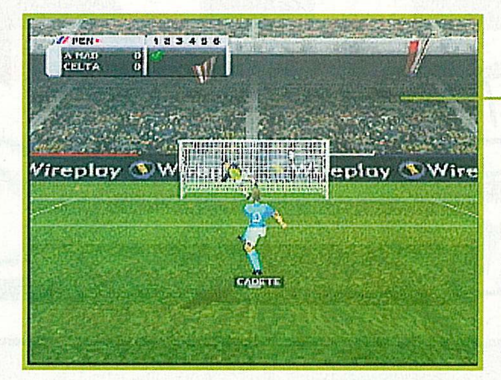
CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Estela

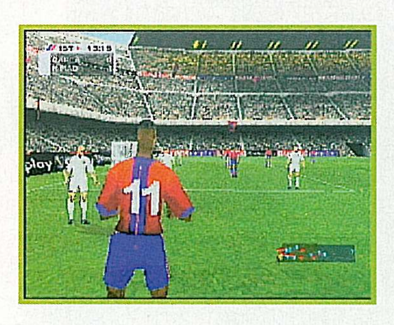




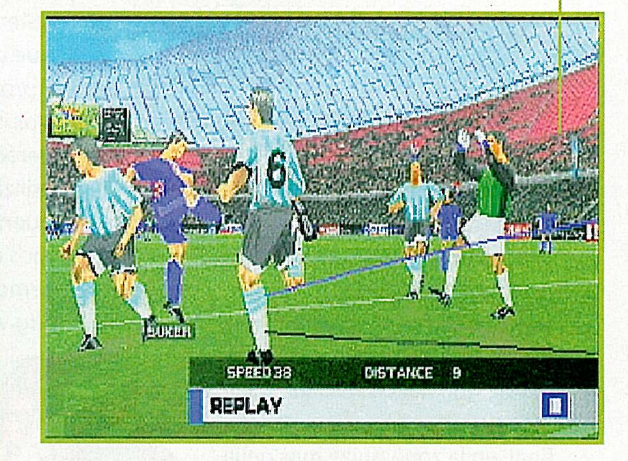
El efecto en los disparos se aprecia gracias a la estela que recoge la trayectoria del balón en las repeticiones.



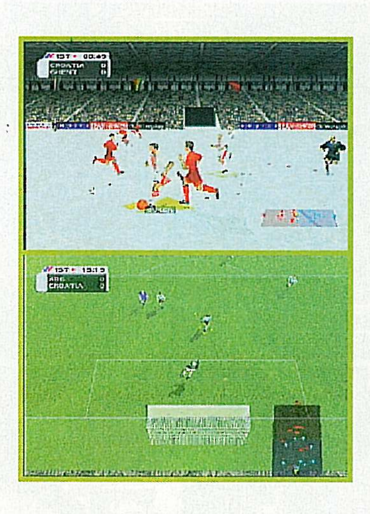
PENALTIS *En los penaltis se mantiene la perspectiva real, pero se ha disminuido considerablemente el tamaño de los jugadores.*







jugadores simultáneos (con dos *Multitap*) y la posibilidad de crear competiciones a la carta, completan un juego que trata de abrirse paso entre los grandes de su género. **CHIP & CE**

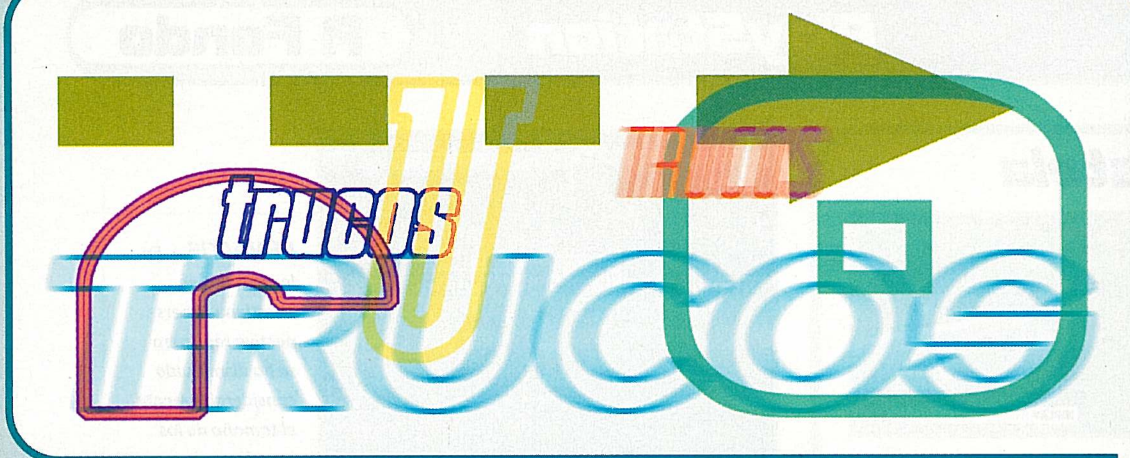


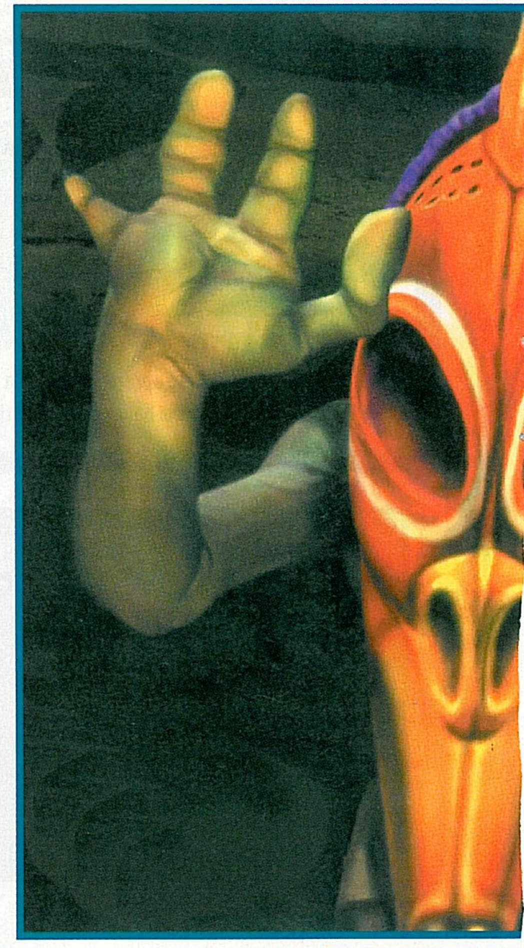
Intro



La intro con la que se abre el juego tiene dos partes bien diferenciadas. La primera ofrece imágenes en blanco y negro de partidos del pasado. Por su parte, la segunda nos traslada hasta el fútbol actual. Entre otros, en estas imágenes puede verse al propio **Shearer**.

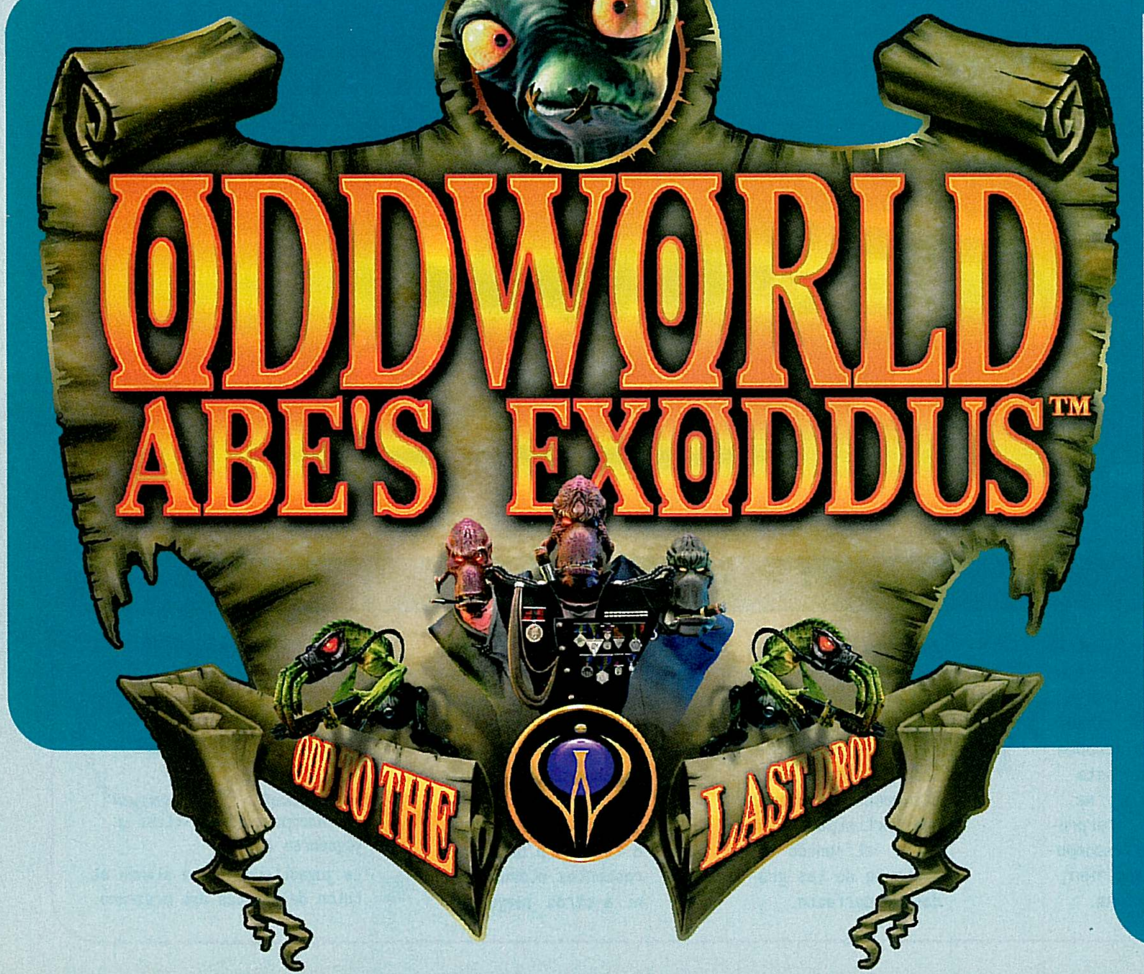
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	92	92	84	86
Animaciones buenas, y desplazamientos de balón bruscos. Las diez cámaras son más que suficientes para seguir el juego desde cualquier perspectiva. Las repeticiones no son tan espectaculares como en otros simuladores.	Mientras la intro se inicia con un ritmo muy suave, durante los menús el ritmo aumenta. La melodía elegida para esta ocasión es LET ME ENTERTAIN, interpretada por el excomponente de TAKE THAT, ROBBIE WILLIAMS.	Para los comentarios se vuelve a contar con los británicos DAVIES y O'NEIL. Además de otros aspectos, nombran a los diferentes jugadores que participan en el juego. El sonido ambiente de las gradas es perfecto.	Aunque el control de los jugadores es sencillo y la incorporación de una gran cantidad de clubs sea un importante punto a tener en cuenta, la jugabilidad no llega a la altura de los restantes elementos ni a otros juegos.	 + La incorporación de clubs y jugadores reales. − La jugabilidad sigue siendo el talón de Aquiles del programa.

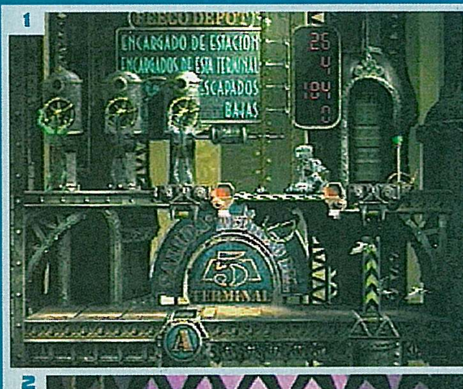


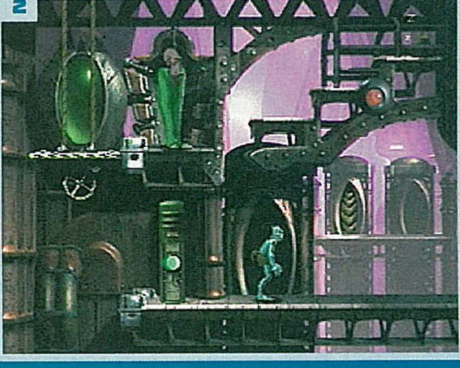


LA DESTILERIA

No os precupéis, que no os vamos a dejar colgados. En este mes a buen seguro que ya habréis llegado a la destilería, aunque con bastante sufrimiento si habéis optado por salvar a todos los Mudokons que os señalábamos. De todas formas, hay algunos que debéis buscar vosotros mismos, así que explorad todos los recovecos porque puede que halléis más de una sorpresa. Vamos a continuar hasta el final, en la zona quizá más peliaguda de todo el juego. Comenzamos la destilería en el Terminal 5 y vamos a la izquierda. Vemos a unos ciegos y hacemos que uno de ellos tire de la palanca. Bajamos y procuramos que otro ciego gire una llave. Nos metemos por la puerta y vamos hacia la derecha evitando los sensores. Seguimos utilizando las sombras y nos metemos por la puerta. Tomamos el ascensor y subimos. Damos a la palanca y poseemos un pedete. Hacemos que explote el ojo rojo. Poseemos al Slig volador y eliminamos las bombas. Vamos por el ascensor de la derecha y nos llevamos a los Mudokons ciegos de antes arriba. Volvemos donde antes, accionamos las llaves y nos metemos por la puerta de abajo salvando a los Mudokons (1). Pillamos el



1


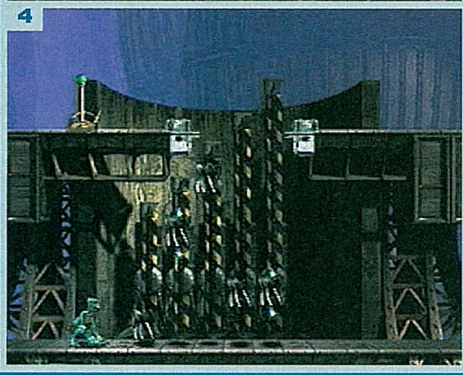
2


No nos hemos podi
réis por fin cómo s
Pero cuidado, q



cercanías. Tras la puerta, pulsamos la «mano-tele» y nos metemos por la siguiente, y aparecemos al ladito del Glukkon (2). Hacemos que lo poseemos, se despertará el guardia, vamos a la pantalla siguiente y lo encerramos. Lo poseemos. Vamos con el Slig arriba (3). Matamos al guardián y nos autodestruimos abajo. Subimos con Abe, nos tomamos una birra, un cuesco y rompemos el ojo rojo de la pantalla del Glukkon. Lo poseemos. Detenemos al Slig antes de que mate a Abe y hacemos que se caiga. Activamos unas cuantas llaves de voz, incluida la de las botellas, y lo destruimos. Subimos con Abe y nos metemos por el pozo. Vamos al zulag 3 hacia la derecha superando rodillos (4) hasta llegar a un montón de Mudokons. Pídeles perdón, sube y ve dando a todas las palancas. Luego rescátalos por abajo. En el zulag 4, baja y ve a la derecha. Pide perdón a los colegas y no tires de la palanca. Métete hacia abajo en el tubo. No tires de la palanca y ve a la derecha. Haz que caigan abajo los Slogs pequeños, pulsa la segunda palanca y posee al Slig cuando esté abajo. Mata con él a los Slogs y grita «cuidado» para que tu Mudokon no muera. Salva a los dos Mudokons y haz lo mismo arriba matando con el Slig a los robot-lata. Sal por abajo para rescatar a los Mudokons a los que les están sacando las lágrimas (5). Ve por detrás, rueda y sube. Posee al Slig y mata a los robots-lata . Ahora pulsamos la palanca de la derecha y subimos por el pozo y luego por la puerta. Tras la secuencia, seguimos a la izquierda y paramos el extractor de lágrimas. Bajamos por el hueco de abajo a la derecha y nos dan un poder para los Mudokons llorones. Bajamos a un Slig y lo poseemos a la izquierda. Abrimos la llave de voz, lo autodestruimos, liberamos a los Mudokons y salimos. Vamos al zulag 2. A la derecha, nos metemos en una puerta. Seguimos hasta encontrar un ascensor. Bajamos. Sorteamos la barra eléctrica cuando no se active. Seguimos a la derecha saltando bombas. Pulsamos la palanca, corremos a la izquierda, poseemos a un Slig volador y limpiamos todo de bombas. Volvemos al ascensor con el Slig, por la parte de abajo, y pulso la palanca. Subo con Abe y de nuevo poseo a otro Slig volador (6), tiro de la palanca y subo por el tubo de la derecha. Cuando llegue otro volador, pulso una palanca y le desintegro. Subo por el otro tubo y mato al Slig volador que está con los Mudokons, tiro de la palanca y lo destruyo sin compasión. Ahora, bajo con Abe y me meto por la puerta y rescato a esos dos desamparados Mudokons.


3

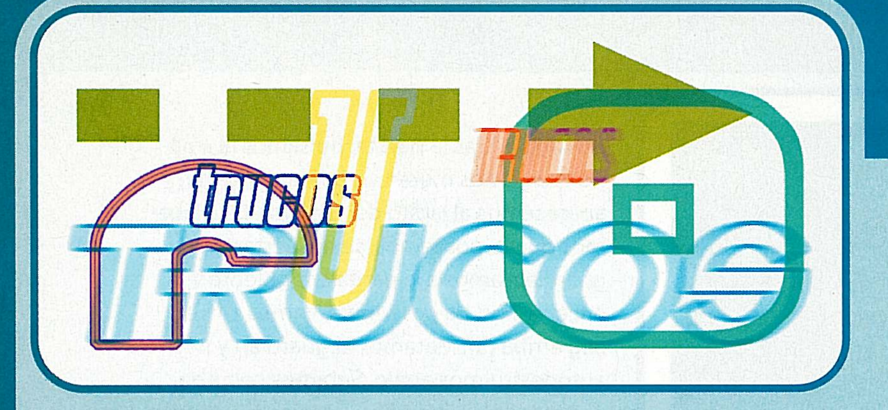

4



5
6

**...do resistir. En estas páginas encontra-
...car de la destilería sano y salvo a Abe.
...e no os maten a muchos Mudokons.**





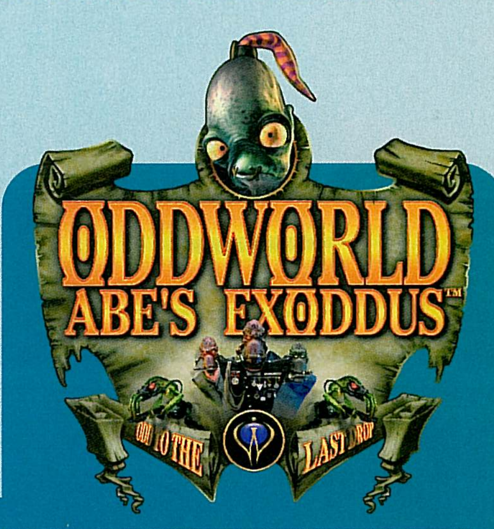
Bajo y rescato a los otros dos y salgo. Voy al zulag 1. Voy hacia la derecha aprovechando las sombras y saltando minas. Poseemos un Slig, bajamos y matamos a otro Slig. Subimos con él por el ascensor. Tiramos de la palanca y aparece el Glukkon. Bajamos por el ascensor y nos autodestruimos. Ahora con Abe vamos hacia el Glukkon para poseerlo. Activamos las llaves de voz y hacemos que se caiga el Slig de abajo y destruimos al Glukkon con una bomba. Tomamos otro Glukkon y destruimos la otra mina (7). Volvemos a por otro Glukkon más para activar la trampilla desde la llave de voz de abajo a la izquierda y seguimos bajando con él. Al llegar a la pantalla de las dos palancas pedimos ayuda (8), y al Slig que aparece le hacemos tirar de la palanca. Suicidamos al Glukkon y bajamos con todos los Mudokons. Al llegar posseemos al Slig y lo destruimos, si es que aún sigue allí. Vamos hacia los pájaros y escapamos tras girar el volante.

PALACIO 1

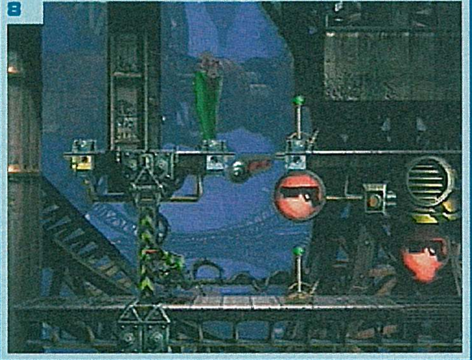
Entramos, vamos hacia la izquierda y nos metemos en la siguiente puerta. Otra vez hacia la izquierda y, aprovechando las sombras, subimos a la plataforma donde está el Mudokon . Seguimos a la izquierda, saltamos hacia el saco y nos subimos a la plataforma del Mudokon para que no nos pille el Slog. Volvemos para atrás y cogemos el «papeo» (9). Tiramos un poco de comida y damos a la palanca, con cuidado de que el Slog grande no quede encerrado en la derecha. Subimos a la plataforma de la derecha y tiramos comida calculando que quede encima de la trampilla. Mientras los Slogs comen, tiramos de la anilla y los mandamos a freir espárragos. Ahora vamos a la derecha y saltamos a las sombras. Cuando los Sligs estén encima de la trampilla tiramos de la anilla y los mandamos al infierno Slig. Vamos a por los Mudokons y hacemos que giren las llaves (10) para abrir la puerta. Antes de entrar los salvamos por la izquierda y salimos al palacio. Entramos por la puerta central inferior en dirección al palacio 2.

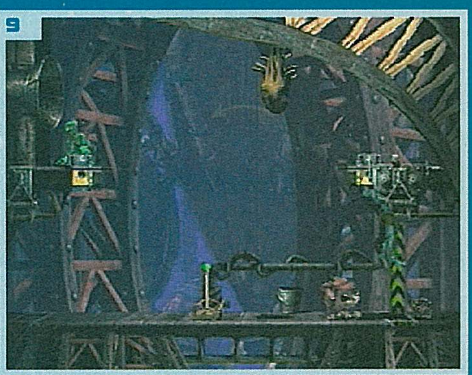
PALACIO 2

Entramos por la primera puerta que nos encontramos tras meternos en el pozo. Salimos y vamos corriendo hacia la derecha. Tiramos de la palanca y vamos a la izquierda sin que nos pille el Slog. Saltamos sobre él y nuevamente hacia la derecha. Hacemos lo

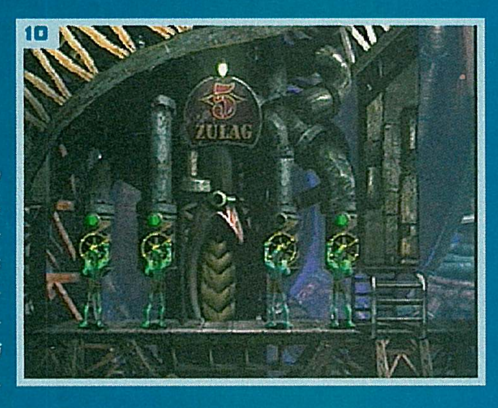


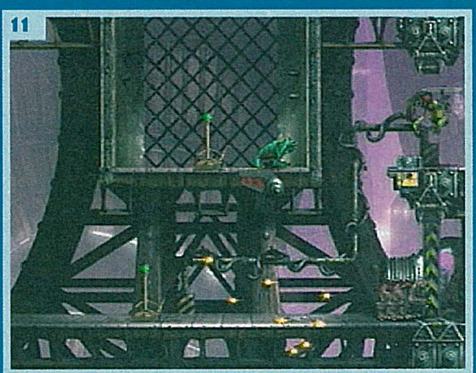


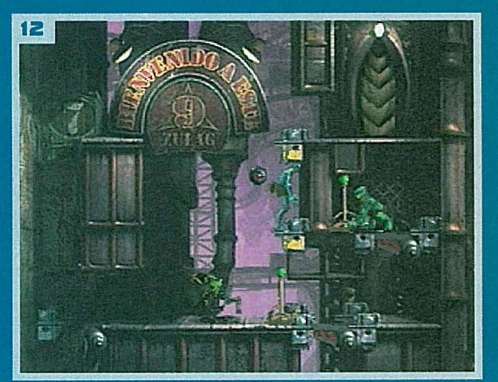




La llaves de voz son sencillas. Con los Sligs deberás repetir la secuencia, y con los Glukkons sólo tendrás que gritar «hazlo». Por algo son jefes.





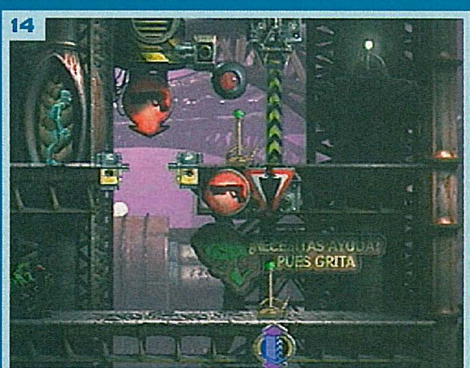


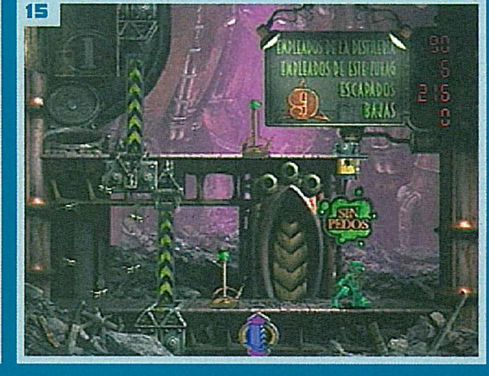
Si eres un Glukkon y necesitas un Slig, grita «socorro». Recuerda que los Glukkons no pueden activar ni palancas ni ascensores.

mismo con la siguiente palanca y subimos. Repetimos la operación, pero en vez de retroceder saltamos sobre el Slog enano. Seguimos y tiramos de la palanca de la plataforma superior para poseer acto seguido al Slig volador (11). Tiramos con él de la palanca y vamos matando a los Slogs con bombas. Subimos hacia arriba y seguimos activando palancas y matando Slogs. Después de matar al Slog con la barra detectora, bajamos y pulsamos de las palancas para liberar a los Mudokons . Autodestruimos al Slig volador, rescatamos a todos los Mudokons por la izquierda y escapamos por la derecha después de girar la llave. Volvemos al palacio y nos metemos por la siguiente puerta. Saltamos a la sombra y volvemos a saltar para ponernos al lado del Mudokon (12), y le decimos que tire de la palanca. Nos tiramos por la trampilla de la izquierda y caemos unas cuantas pantallas hasta caer en un pozo que nos catapulta a otro pantalla. Hacemos que el Mudokon tire de la palanca y bajamos a las sombras. Tiramos de la palanca de la izquierda. Nos tomamos una birra. Subimos de nuevo y nos tiramos un «cuesco» al lado del ojo rojo. Después de romperlo, poseemos al Slig y lo matamos. Tomamos otra birra y nos metemos por el tubo. Subimos y con un pedo nos cargamos al Slig (13). Bajamos, nos tomamos otra birra y poseemos el «cuesco». Subimos con él y matamos a los Sligs. Subimos con Abe y nos vamos a la puerta de la izquierda del Cuartel General. Poseemos al Glukkon que haremos que aparezca en la pantalla de la derecha, activamos las llaves de voz, y hacemos que él mande al suicidio al otro Slig. Lo destruimos, salvamos al Mudokon y salimos por la puerta. Nos dirigimos ahora a la otra puerta del cuartel (14). Vamos a la izquierda y nos pillamos una birra. Un pedete y nos cargamos al Slig, otro y nos cargamos al ojo rojo (donde estén las alubias que se quiten las metralletas). Vamos, tiramos de la palanca de abajo, luego subimos y poseemos al Glukkon que aparece después de tirar de la palanca. Vamos a la izquierda y nos teletransportamos. Aparecemos en el escenario principal, y vamos activando todas las llaves de voz. En la anteúltima hay que procurar llevarnos con nosotros al Slig, pues lo necesitaremos para tirar de la última palanca. Llegamos a donde los pájaros y lo destruimos (15). Ya con Abe volvemos y rescatamos a todos los Mudokons. Pero antes de escaparnos, vamos a entrar por la tercera puerta del cuartel general (16). Vamos a la izquierda, tiramos de la palanca y subimos a toda prisa a la plataforma. Poseemos al Glukkon (17) y hacemos que el Slig que custodia los Mudokons tire de la palanca. Hacemos que baje y nos siga, y nos llevamos a los dos Sligs al lado de la llave de voz, sobre la trampilla. Nos ponemos todos sobre ella y activamos la llave de voz. Una vez todos muertos, rescatamos a los Mudokons y volvemos a la puerta de salida. Entramos por la puerta, damos un buen tortazo a cada uno de los Mudokons borrachos y los ponemos al lado de la barrera (18). Subimos y pulsamos la palanca y corriendo los rescatamos, antes de que los Fleech se los merienden.



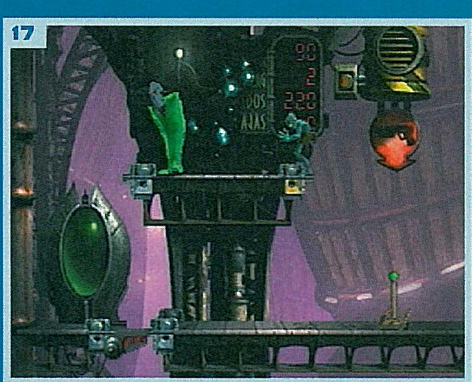


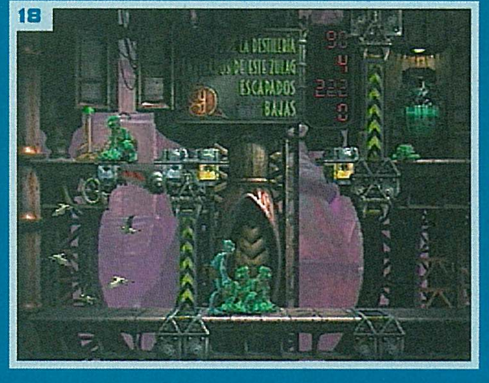
13


14


15

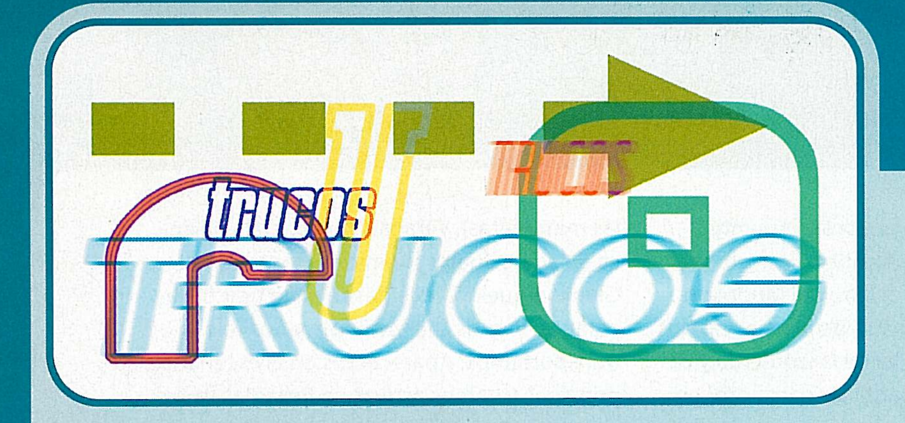

A los Glukkons les puedes poseer al lado de ellos. No tienen ninguna capacidad de ataque, al contrario que los temibles y pesados Sligs.

16


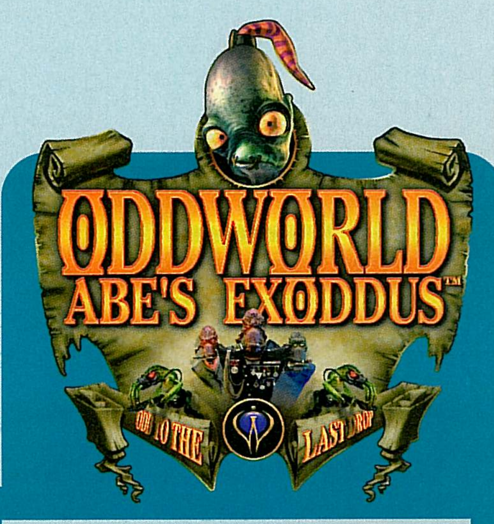
17


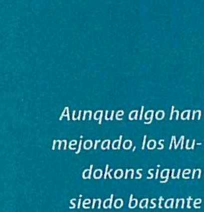
18

Aunque en el marcador te indiquen los Mudokons que hay en cada nivel, no olvides que hay muchos ocultos que no se avisa su presencia.



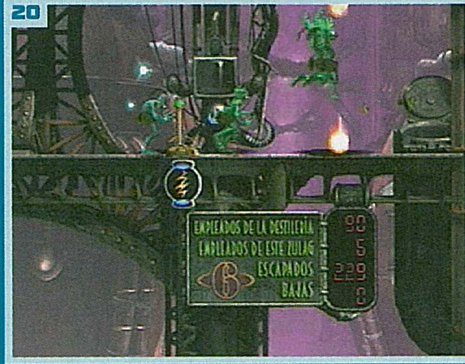
Volvemos y salimos por la puerta. Volvemos al palacio 2, y entramos por la puerta de arriba a la izquierda. Vamos cruzando puertas y en la última, nos dirigimos a la derecha. Llegamos a una pantalla en la que deberemos sortear bandas eléctricas y tirar de la anilla para quitar una barrera (19). Salvamos a los tres Mudokons y, por la izquierda, activamos el transportador. Tiramos de la palanca y sorteando las bandas eléctricas vamos al tubo. Unos tortazos y unos cuantos «lo siento» y podremos llevárnoslos por el ascensor. Dejamos a los Mudokons en el ascensor, y cuando no haya barrera eléctrica, procuramos caer por la segunda trampilla. Pulsamos las dos palancas de manera que las trampillas se queden activadas y no haya barreras. Subimos por el tubo y, desde la plataforma de arriba vamos llamando a los Mudokons uno a uno para que no se mosquee el Slig. Procuramos dejarlos en la segunda trampilla. Bajamos abajo por el tubo y activamos la segunda palanca para que caigan. Los salvamos (20) y por el tubo volvemos a subir, giramos la llave y salimos. Nos metemos entonces por la última puerta de arriba del palacio 2. Entramos y llamamos al Mudokon ciego desde abajo procurando que no le pillen los rodillos. Nos lo llevamos por el ascensor de la derecha. Descendemos y llamamos al otro Mudokon y nos bajamos por el ascensor con los dos. Los dejamos esperando y seguimos bajando por el ascensor) hasta unos rodillos que deberemos sortear dirigiendo al Mudokon ciego (21). Subimos con él por el ascensor y nos vamos hacia la derecha con los tres bajando por el otro ascensor y tirando comida a los Slogs para distraerlos. Salvamos a los tres Mudokons por el anillo de pájaros de la derecha, y recibimos un poder. Bajamos por el ascensor y nos cargamos a los Slogs (22) con el poder. Seguimos a la derecha y salvamos a los cinco Mudokons. Volvemos arriba y salimos de este zulag. Ya de vuelta al palacio, nos metemos por la puerta que se acaba de abrir. Vamos de puerta en puerta. En la última, vamos a la derecha y, sin activar la palanca que nos encontramos, nos metemos por la puerta. Activamos la palanca, volvemos, nos subimos a la plataforma y activamos la palanca primera. Poseemos al Slig y vamos con él hacia la derecha. Matamos a los tres Sligs. Tomamos el transportador y matamos al Slig de la parte de arriba (23). Volvemos a transportarnos, activamos el ascensor y saltamos con el Slig a por él. Activamos el nuevo transportador (24), bajamos y, antes de ir a la pantalla de la izquierda, grita-

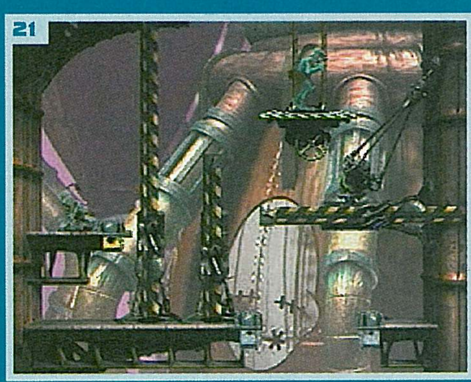




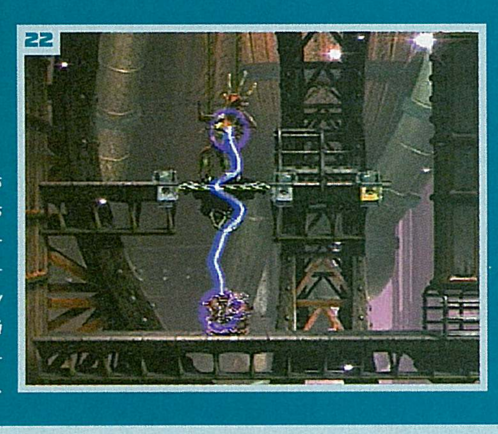
Aunque algo han mejorado, los Mudokons siguen siendo bastante torpes. La mayoría de las veces, por salvarles, perderás más de una vida.

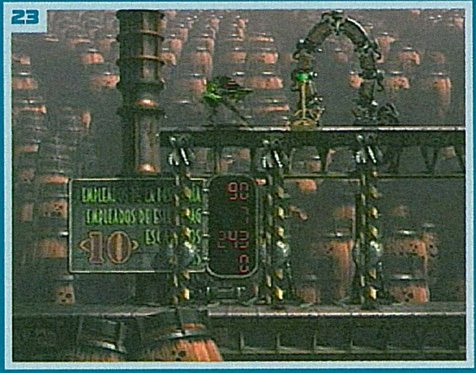


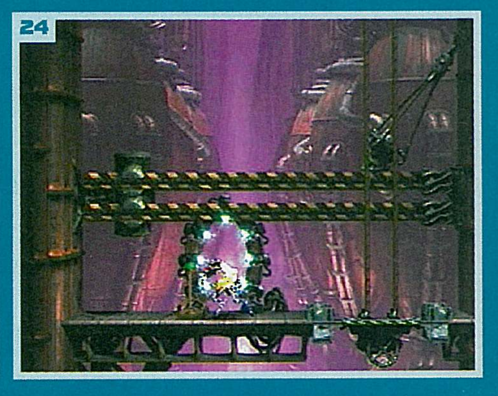




Hay nada menos que 300 Mudokons ocultos en este juego. Y decimos ocultos porque hay muchos que será casi imposible localizar.







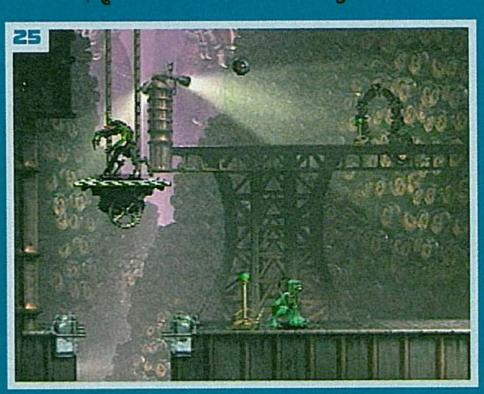
mos «cuidado». Matamos a los tres Sligs sin que el Mudokon reciba ningún impacto. Seguimos a la izquierda y nos tiramos por el agujero. Activamos la palanca, que no es otra cosa que un transportador. Volvemos y ya no habrá banda eléctrica. Seguimos y matamos a dos nuevos Sligs. Tiramos de la palanca y pillamos el ascensor (25). Luego a la izquierda cogemos otro transportador y encontramos la palanca que desactiva la electricidad y troncha al pobre Slig. Ahora con Abe vamos sorteando rodillos y salvando a todos los Mudokons que hemos visto. A los tres últimos les haremos girar las llaves (26), luego les bajaremos y les salvaremos por donde el anterior. Subimos y salimos al palacio para entrar por la puerta que nos lleva al último palacio antes del desenlace final, que ya va siendo hora.

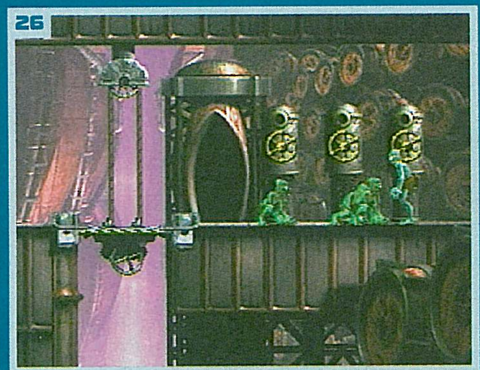
ODDWORLD ABE'S EXODDUS™

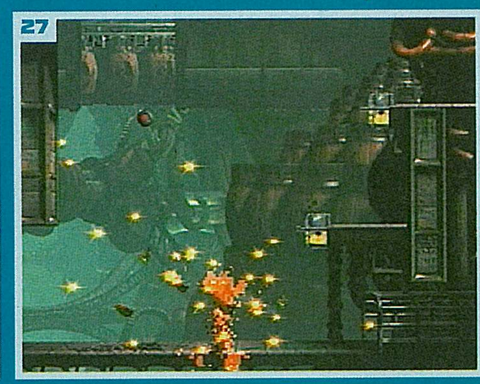
PALACIO 3

Entramos por la puerta de abajo a la izquierda. Sorteamos los robots-lata y nos vamos por abajo a la izquierda. En la pantalla siguiente nos pillamos una birra, nos tiramos un «cuesco», lo poseemos y aunque nos tiente, no debemos cargarnos a los robots-lata, ya que están contadas las birras. A quien destrozamos es al Slig de la pantalla siguiente (27). Otra birra, otro cuesco potente y nos cargamos al Slig de la otra pantalla. Ahora vamos con Abe. Giramos la llave que abre las trampillas. Volvemos hacia atrás, pillamos otra birra y poseemos el cuesco. Vamos con él por la trampilla y al ver al los Slogs durmiendo, vamos a la derecha. Matamos al Slig de la plataforma de arriba. Nos tomamos la última birra, y ahora bajamos con Abe, nos tiramos por la trampilla y poseemos al Slig de la derecha. Abrimos la llave de voz y matamos a todos los Slogs que aparezcan. Autodestruimos al Slig, andamos a la derecha, poseemos un cuesco y matamos al Slig que está con los Mudokons llorones. Volvemos a la izquierda y vamos por el pozo de arriba del todo. Nos metemos y decimos «hola» al Mudokon del fondo. Ahora volvemos a donde están los Mudokons llorones. Giramos la llave y utilizamos el poder que nos dío el Mudokon saludador (28). Volvemos atrás, esquivamos a los robots-lata y nos escapamos por la puerta de la izquierda camino al palacio. Ahora vamos por la puerta de abajo a la derecha. Entramos y tiramos de la palanca. Bajamos (29), y los Mudokons borrachos de risa nos seguirán. Cuidado con las bandas eléctricas que ellos, víctimas de su tremenda borrachera gaseosa, activarán sin querer. Seguimos a la derecha, bajamos y repartimos unos cuantos guantazos por los sinsabores que nos han hecho pasar. Una vez todos cuerdos, subimos con ellos por el ascensor y les salvamos. Recibiremos un poder. Ahora bajamos y volvemos por el camino de los Mudokons borrachos hasta llegar al pozo. Nos metemos por él. Llegamos a un lugar lleno de minas y las hacemos explotar (30). Nos metemos por la puerta. Aprovechamos las sombras y nos vamos hacia la derecha donde está el extractor de lágrimas. Seguimos caminando hacia la

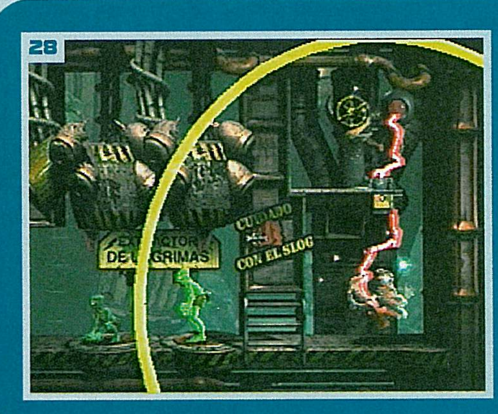




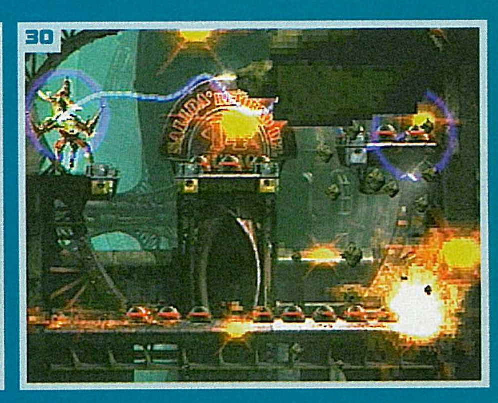




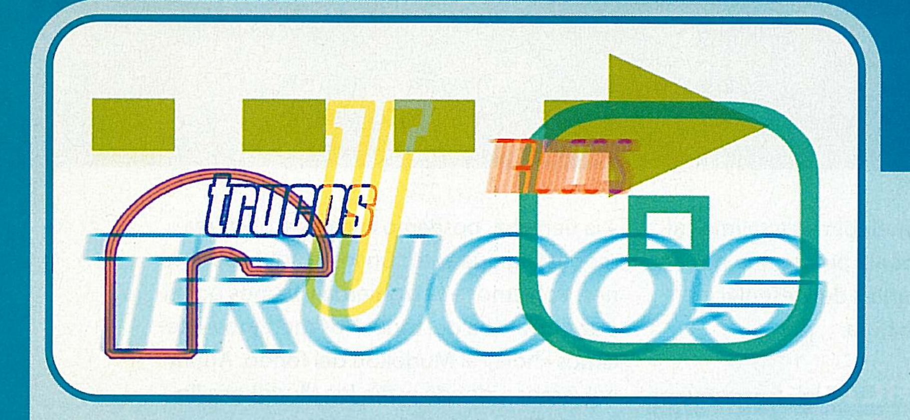
Cuando los Mudokons caen presos del gas de la risa se vuelven incontrolables. Ten cuidado de que no activen con sus carreras los interruptores.



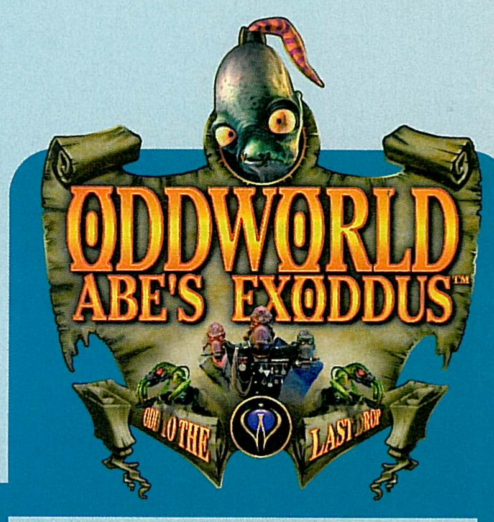




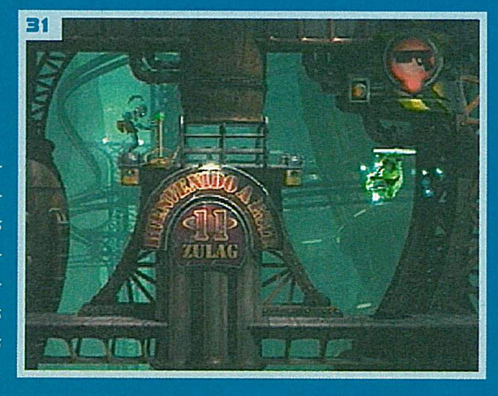
Una de las imágenes más espectaculares del juego es cuando nos transformamos en bestias y destrozamos todo lo que aparece en pantalla.



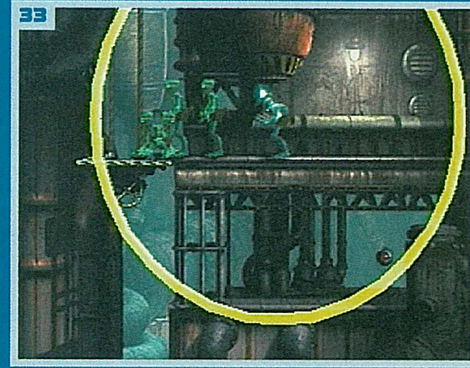
derecha sigilosamente, con mucho cuidado, hasta que nos subamos en una plataforma. Poseemos a un Slig y nos cargamos al resto. Ahora vamos justo encima del «generador» de Glukkons, hacemos que aparezca uno tirando de la palanca y lo poseemos. Vamos a la izquierda, abrimos la llave de voz para liberar a los Mudokons, destruimos al Glukkon y hablamos con el Mudokon que está en un segundo plano. Con el poder que nos da desatontamos a los Mudokons y los salvamos. Volvemos al palacio y nos metemos en la única puerta que nos queda abierta. Vamos a la derecha y damos a la palanca para que aparezca un Mudokon volador. Lo poseemos (31), vamos con él a la derecha, damos a la palanca y nos metemos por el hueco. Matamos al otro Slig volador y al guardián que veremos abajo. Seguimos bajando y a la derecha. Nos vamos cargando a todos los Sligs (49). Subimos arriba a la derecha donde vemos la puerta A, y nos cargamos al Slig volador. Pulsamos la palanca para que el ascensor esté abajo y nos autodestruimos. Ahora con Abe, hablamos con el Mudokon del fondo y recibimos poder. Bajamos por el ascensor, y despertamos a los Mudokons atontados. Subimos a por más poder y despertamos a los otros dos de abajo (33). Vamos con cuidado de que no nos disparen hacia al ascensor. El Slig sólo nos dispara a nosotros, así que no es muy complicado. Subimos con ellos y nos escapamos. Ahora entramos en la puerta superior del castillo. Bajamos y vamos a la izquierda. Entramos por la puerta, y otra vez a la izquierda. Damos un «peazo» salto y esquivamos el boquete. En la siguiente pantalla subimos y giramos la llave para que caiga un Slig. Saltamos por encima de él para que nos siga y nos agarramos de la esquina del boquete tras saltar. Cuando se de la vuelta subimos a la pequeña plataforma. Lo poseemos y volvemos con él para abrir la llave de voz. Bajamos con él por el ascensor y liquidamos al Slig de abajo. Seguimos hacia la izquierda y matamos al resto (34). Nos autodestruimos y bajamos con Abe. Al final a la izquierda hacemos que aparezca un Glukkon, activamos las dos llaves de voz, para que se quite la barrera y para que caigan los Mudokons, y a la derecha gritamos «socorro» para que aparezca un Slig y nos ayude con el ascensor. Bajamos con él. Nos encontramos a otros Sligs que hacemos que nos sigan y bajen hasta la última llave de voz que debemos activar (35). Lo autodestruimos y bajamos por el ascensor con Abe y todos los Mudokons. Poseemos a los Sligs y hacemos que se



Cada vez que poseamos a un Slig volador, lo mejor es explorar con él todas las partes hasta donde podamos llegar. Son los más útiles de todos.

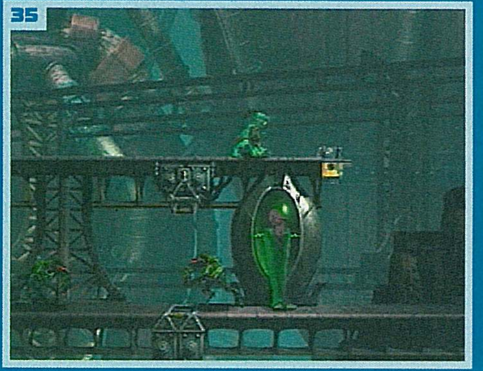
31


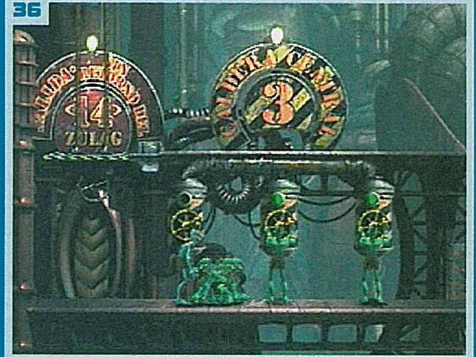
32


33


Los Sligs que están en segundo plano pueden disparar hacia el primero. Ten siempre presente esto y ocúltate tras vigas y cajas de madera.

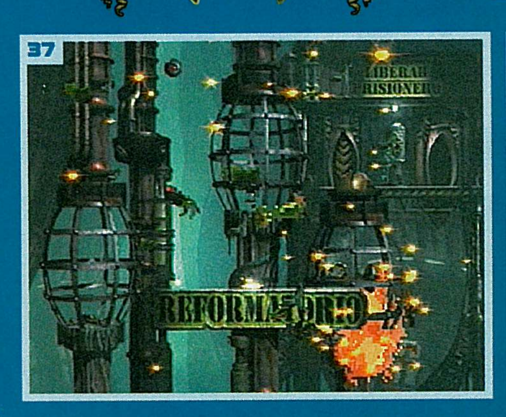
34

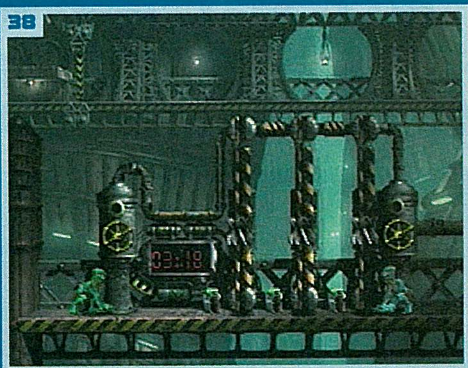

35


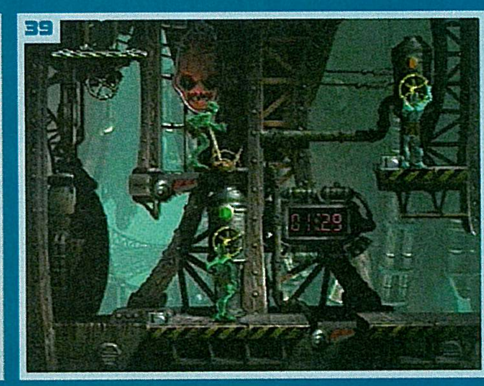
36


maten. Bajamos con los Mudokons y los salvamos, no sin antes girar las 3 llaves (36) que nos quitarán la barrera hacia los pájaros. Salimos del zulag hacia el palacio y nos vamos por la puerta que está en primer plano. El final está cerca. Vamos rodando hacia la derecha tras entrar en la puerta. Subimos, tocamos la piedra-mano, y entramos por la puerta para ver una curiosa secuencia. Luego subimos y giramos la llave de la caldera. Se iniciará una cuenta atrás. Sortea a los rodillos y métete por la puerta de abajo a la derecha. Ahora gira la llave para matar a los 3 Mudokons voladores (37). Corremos a la derecha sorteando al Slig volador y nos metemos por la puerta. Ahora corriendo a la derecha desactivamos las minas (38). Despertamos de su tontería al Mudokon y giramos las dos llaves simultáneamente. Ahora vamos a la derecha y bajamos por el ascensor. Ahora de ascensor en ascensor hasta abajo, y entre los dos giráis las llaves y te metes por la puerta. Esquivando al Slig, vas a la otra puerta al fondo a la izquierda. Ahora a la derecha esquivas el rodillo y giras la llave para traerte al Mudokon. Sortea con él los rodillos y, en la siguiente pantalla, ten cuidado con la trampilla. Pasa con él y déjale en el volante. Súbete al otro y actívalos simultáneamente (39). Despierta al Mudokon y haz que te siga al ascensor. Subid y girad las 3 llaves a la vez. Evitad los rodillos e iros con el ascensor de la derecha hacia arriba. Los salvamos y recibimos poder. Lo utilizamos para quitar las minas y Sligs de la izquierda (40) y giramos la llave. Caemos y salvamos a los Mudokons del fondo (66). Entramos por la barrera de luz y, «tachán tachán» ante vosotros, el anhelado final del juego (41, 42). Si habéis sido buenos chicos y habéis salvado a casi todos los Mudokons, podréis ver el final bueno, en el que Abe es recibido con alborozo por sus congéneres y los Mudokons abandonan la cerveza pasándose al té, en una divertida secuencia que parodia las típicas charlas de Alcohólicos Anónimos en las que cada uno comparte sus experiencias. Si pasasteis de los Mudokons y únicamente os dedicasteis a ir avanzando, recibiréis un buen escarmiento. Un botellazo en la nuca y después seréis atados a un extractor de lágrimas. Un final ideal para los chapuceros. Pero aquí no acaba todo. Si además de rescatar a todos los Mudokons que os hemos descubierto en esta guía habéis encontrado los que nos faltan, podréis ver un final especial que, según sus creadores, puede que guarde alguna que otra sorpresa. Como ahora no tendréis muchas ganas de comenzar el juego de nuevo, os sugerimos que lo guardéis en el cajón y dejéis pasar unas semanas, para luego, con más ganas y paciencia, volver ha recorrer el maravilloso mundo de Abe rescatando a todos los Mudokons perdidos. Eso sí, si habéis seguido paso a paso la guía ya es para poneros una medalla, porque es justo reconocer que hay partes de este juego que pueden llegar a desesperar al más paciente. Pero también, si esto no fuera así, la magia y la jugabilidad que destila esta ya legendaria saga de juegos no sería la misma. Sin duda, un juego inteligente para seres inteligentes.

ODDWORLD ABE'S EXODDUS



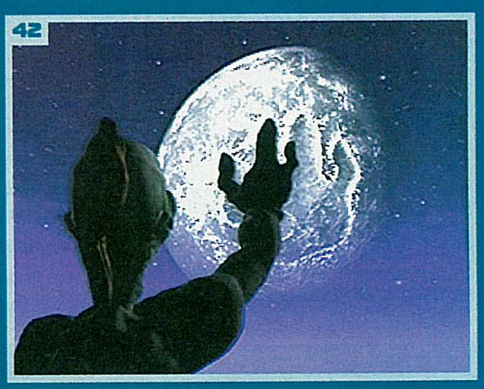




Esta es una de las imágenes más deseadas por todos los que nos habéis acompañado en estos dos meses. SoulStorm se va a hacer puñetas.







En el final bueno, todos los Mudokons acaban mirando hacia el planeta que parece ser el origen de su raza. Quién sabe si llegarán algún día.





Coordinado por **J.C. MAYERICK**

La historia de las *COIN-OP* está repleta de juegos que marcarón las pautas a seguir en determinados géneros. OPERATION WOLF fue uno de ellos, logrando además un éxito sin precedentes que llevó a TAITO a programar una segunda parte de la saga, OPERATION THUNDERBOLT. Otras compañías, como SNK, intentaron aprovechar el éxito programando clones bastante aceptables, como MECHANIZED ATTACK.





OPERATION WOLF destacó por la gran calidad de sus gráficos, así como por el enorme tamaño de algunos de los sprites enemigos.





Los seis niveles del juego seguían un orden preestablecido que no se podía alterar. La pantalla inicial mostraba el camino a seguir.

Operation Wolf aderezó con geniales gráficos un sist







Diferentes finales. El final juego variará, dependiendo de nuestra habilidad con la Uzi, y sobre todo, de nuestra profesionalidad a la hora de rescatar prisioneros. De la congratulación del jefazo de turno tras una exitosa misión, pasaremos a la reprimenda del mismo cuando ninguno de los prisioneros haya salido con vida del conflicto. Si todo ha ido bien, el alto mando estará tan contento que nos enviará de nuevo al frente. Una bonita forma de hacer que el juego nunca termine, aunque la dificultad aumenta exageradamente.



El marcador, además de la energía y munición disponible, mostraba los enemigos que habíamos eliminado, así como los prisioneros rescatados.





N WOLF

Todos recordamos aquellos primeros juegos de «pistola» que jugábamos a finales de los setenta y principios de los ochenta en los salones recreativos. Casi todas aquellas ***Coin-Op*** eran mecánicas, a excepción del clásico juego del cuadradito que algunos videojuegos de tipo Pong incluían ya. Fue un comienzo prometedor que no tuvo continuidad hasta la llegada de Operation Wolf en 1987, una ***Coin-Op*** en la que TAITO dio con la mezcla perfecta. Por un lado aprovechó la potencia gráfica que por aquellos días ya se podía lograr y, por otro, incluyo una réplica casi perfecta de la Uzi como control de mando para el jugador, con lo que éste se sumergía aún más en la acción. El cóctel resultó explosivo, y de hecho así se confirmó tiempo más tarde, cuando Operation Wolf se convirtió en una de las ***Coin-Op*** más jugadas de todos los tiempos. Su acción trepidante, unida a la originalidad de su desarrollo, así lo permitieron. No sólo había que limitarse a acabar con los enemigos, además había que recoger munición, esquivar las granadas, cuchillos y demás armas que éstos nos lanzaban y, para colmo, había que utilizar un tipo especial de armamento para acabar con determinadas unidades, como los carros de combate, helicópteros, etc. Los niveles 5 y 6, con los prisioneros, aumentaban el interés, pues ahora había que tener cuidado de no dispararles a ellos. Y todo ello, aderezado con una magnífica presentación repleta de geniales secuencias.

SUPER Information

COMPAÑIA	TAITO AMERICA
AÑO	1987
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	6



ema de juego tan viejo como los propios videojuegos





Juego de enorme éxito es equivalente a secuela asegurada. TAITO debía explotar el éxito cosechado, y lo hizo sólo un año después, en 1988, con un *shoot'em-up* que heredaba toda la esencia del original y que, además, incorporó nuevos alicientes a un sistema de juego ya de por sí adictivo. No tuvo tanto éxito como OPERATION WOLF, pero al menos nos queda el consuelo de saber que TAITO puso toda la carne en el asador para que así fuera.



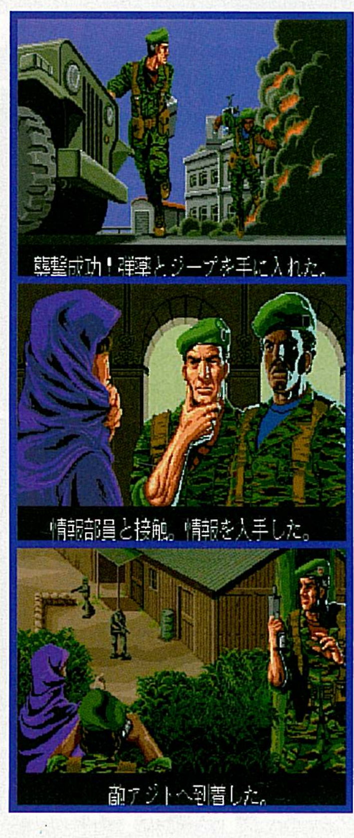
OPERATION

Operation Tiger

Como no puede haber dos sin tres, TAITO no ha perdido el tiempo y ha creado el, por el momento, último capítulo de la saga. Diez años después las cosas han cambiado mucho. Ahora todo es en 3D (¡#$!) y con unos efectos gráficos increíbles. Desde hace muy poco ya podemos disfrutar de esta COIN-OP en los recreativos de toda **España**.











Como se puede ver, la espectacularidad de los gráficos era mucho mayor, pero si se comparán con los de OPERATION WOLF, queda claro que los de este último eran mucho más «resultones».

De «muy buena» se puede calificar la *Coin-Op* de Operation Thunderbolt, aunque con muchísimo menos carisma que el original Operation Wolf. Todo seguía siendo en 2D, pero además, TAITO se había sumado a la moda del *scaling*, un efecto que le permitió desarrollar otro tipo de niveles diferentes, además de los clásicos con *scroll* horizontal. Ahora ya no íbamos a pie en todos los niveles, pues en algunos de ellos nos movíamos por medio de un *jeep*, una embarcación, etc., y siempre avanzando hacia el fondo, como si de un juego de conducción se tratara. El efecto logrado era muy curioso, pues a pesar de la espectacularidad de dicho sistema (y de la imponente presencia de sus enormes gráficos), nos quedaba la sensación de que algo fallaba. Como si todo aquello que aparecía en pantalla no «encajase» con los fondos. La otra gran novedad de Operation Thunderbolt era, cómo no, la posibilidad de que dos jugadores afrontasen conjuntamente la aventura. No era ésta una cuestión trivial, ni mucho menos, pues el nivel de dificultad variaba notablemente entre los modos para uno y dos jugadores. Las secuencias entre nivel, incluso, variaban para mostrar a uno solo, o a los dos protagonistas, dependiendo del caso. Al final lo que más nos acababa gustando de Operation Thunderbolt eran las clásicas fases de *scroll* horizontal, más que nada por los gratos recuerdos que nos traía. Muchas veces se dice que «segundas partes nunca fueron buenas». No es esta la ocasión, pero aquí podríamos aplicar un nuevo dicho: «segundas partes nunca fueron igual de carismáticas».



COMPAÑÍA	TAITO
AÑO	1988
GÉNERO	SHOOT'EM-UP
FASES	8

THUNDERBOLT



El avioncillo. El último nivel se desarrollaba en el interior de un **Boeing 747** (antes había un nivel en el exterior del mismo), en lo que era uno de los niveles de «corte moderno» que mejores resultados ofrecía. Al final de éste, un secuestro con piloto de por medio y, como siempre, un final bueno y otro malo. Nuestro jugón particular, el pequeño Doc, fue el encargado de capturar estas imágenes, y aunque no aparece el final bueno, él nos juró y perjuró que se lo había acabado. En fin, si quieres ver el final del juego, más vale que te gastes los durillos en los recreativos de la esquina.













Hardy y Ray, «una morena y una rubia», como rezaba el clásico chotis, serán los encargados de llevar a buen puerto la aventura. Aunque uno solo se bastaba para ello.



VERSIONES

Sorprendentemente, casi todas las versiones que se hicieron de OPERATION WOLF y OPERATION THUNDERBOLT eran realmente buenas. El desarrollo del juego se mantiene intacto, sobre todo en las máquinas menos potentes en teoría, como pueden ser *SPECTRUM*, *AMSTRAD* o *COMMODORE 64*. Dichas versiones corrieron a cargo de la inolvidable factoría OCEAN.

Enormes *sprites*, igual que en la ***COIN-OP*** original de TAITO, a excepción de la versión para ***NES***. Esta, al igual que en ***PC ENGINE***, incorpora una serie de niveles que aparecían de forma aleatoria, y en los que destacaba la ausencia de cualquier tipo de *scroll* horizontal. A pesar de esto, que no hacía más que perfeccionar un juego ya de por sí excepcional, la versión programada para ***PC ENGINE*** era la que mejor respetaba la esencia del original, por lo menos en cuanto a la presentación gráfica del mismo. ***SPECTRUM*** albergó una genial adaptación, monocroma eso sí, al igual que la de ***AMSTRAD CPC***, que por una vez se situaba por encima de las adaptaciones para ***SPECTRUM*** y ***COMMODORE 64***. Esta última, junto a la de ***NES***, era la más pobre adaptación que se hizo de este OPERATION WOLF.



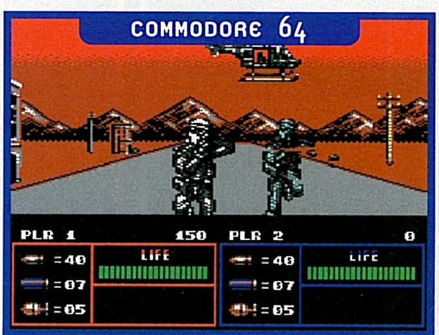




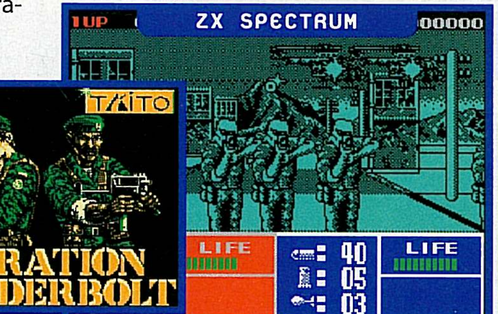


OPERATION WOLF

Si buenas fueron las adaptaciones de OPERATION WOLF, qué podemos decir de las versiones que OCEAN programó para ***SPECTRUM***, ***AMSTRAD*** y ***COMMODORE 64***. El efecto de *scaling* de la máquina, como es obvio, desapareció, pero se sustituyó por una secuencia de gráficos que emulaban con bastante acierto el efecto original. Aún así, era realmente meritorio el mover tal cantidad de gráficos por pantalla, sobre todo en ordenadores como ***AMSTRAD*** y ***SPECTRUM***, que carecían de *hardware* especial para este tipo de operaciones. ***SUPER NINTENDO*** también contó con una adaptación, que por una vez resultaba realmente buena con respecto al original. ***ATARI ST*** y ***COMMODORE AMIGA***, como venía siendo habitual, contarón con versiones muy buenas pero casi idénticas entre sí.









OPERATION THUNDERBOLT





SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG

Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❑ XL ❑ L ❑ M

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

■ FORMA DE PAGO ■

❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.**

❑ **Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.**

❑ **Tarjeta de Crédito**
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:

■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.

Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52

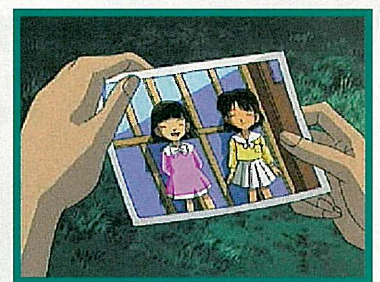


Coordinado por **NEMESIS**

Este conocido manga de Gosho Aoyama, uno de los de mayor éxito de ventas en nuestro país, cuenta ya con su adaptación a PLAYSTATION. La casa BANDAI, reina absoluta en aprovechar licencias de manga, ha sido la responsable de trasladar el universo de este peculiar detective a una videoaventura en toda regla, indescifrable para todos aquellos que no dominen el idioma japonés, pero ciertamente curiosa... al menos para los amantes de cómic original.



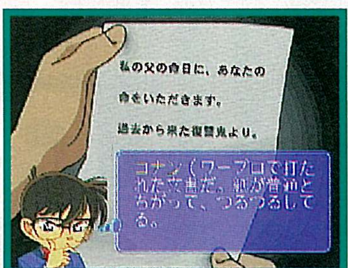








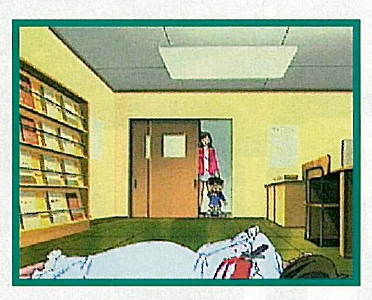




Conan no sólo deberá ser hábil interrogando a los sospechosos. La prueba más importante puede ocultarse entre las líneas de una inocente carta.

PlayStation DETECTIV





Entre el desarrollo normal del juego se intercalan llamativas secuencias de animación a pantalla completa, que añaden aún más misterio a las dos tramas…





Junto a DR.SLUMP, **DETECTIVE CONAN** puede considerarse el mejor manga publicado en nuestro país en muchos meses (por no decir años). Unos guiones inteligentes y rebosantes de humor, los maravillosos dibujos de **Gosho Aoyama** y el estupendo acabado de la edición española por parte de PLANETA-DeAGOSTINI COMICS (en tomitos, a la usanza nipona), han dado como fruto una pequeña joya, imprescindible para cualquier amante del cómic. Dada la popularidad del personaje en su tierra de origen, era cuestión de tiempo que Conan Edogawa, el «prota», diera el salto a los videojuegos. Tras una incursión inicial en ***GAMEBOY***, BANDAI ha sacado al mercado recientemente una videoaventura para ***PLAYSTATION*** que recibe el mismo nombre que la serie: **DETECTIVE CONAN**. Si has tenido la fortuna de leer cualquiera de los cuatro tomos del manga editados en nuestro país, conoces más o menos el grado de complejidad de los enigmas ante los que se enfrenta el pobre Conan. Pues imagina ahora la complicación añadida del idioma nipón y te harás una idea de lo inaccesible que es esta nueva adaptación de manga de BANDAI para el usuario occidental. Ni siquiera la consabida mecánica de ir probando frases hasta dar con la acertada nos permitirá llegar muy lejos. Como en el manga, la clave de la resolución del caso se oculta en el más nimio detalle del diálogo con otros personajes… y si no sabes japonés lo tienes muy, muy crudo. En el otro lado de la balanza encontramos unos graficos correctos y simpáticos, destacando sobre todos los demás aspectos las espectaculares *intros* de animación a pantalla entera. Incluso dentro del manual el juego promete ocho pequeñas pruebas a medio camino entre el puzzle y el *arcade*. Por desgracia, llegar hasta ellas se convierte en una tarea utópica, debido a la barrera idiomática.





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI

VE CONAN



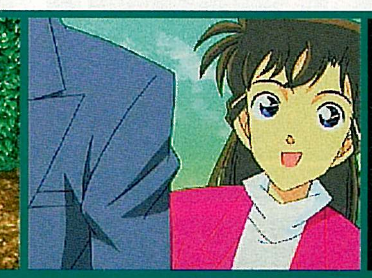


Dos tramas

BANDAI ha incluido en la adaptación a *PSX* de DETECTIVE CONAN dos aventuras completamente diferentes. *Dokiusei Satsu Jin Jiken* se desarrolla en un internado femenino, donde acuden Conan, el incompetente detective Mouri y su hija Ran para resolver un caso, en donde deberán interrogar a todas las alumnas. Por su parte, la otra trama incluida en el juego, *Sotou No Takara Mono Jiken,* comienza con una tormenta y el naufragio de la barca en la que viajaban Conan y sus amigos Ayumi, Mitsuhiko y Genta. Aparecerán en una misteriosa isla no tan desierta como parecía en un principio…



Las pantallas estáticas de diálogo con otros personajes se intercambian con zonas de mapeado donde el jugador puede controlar al propio Conan. El internado debe ser inspeccionado a conciencia… vestuario incluido.



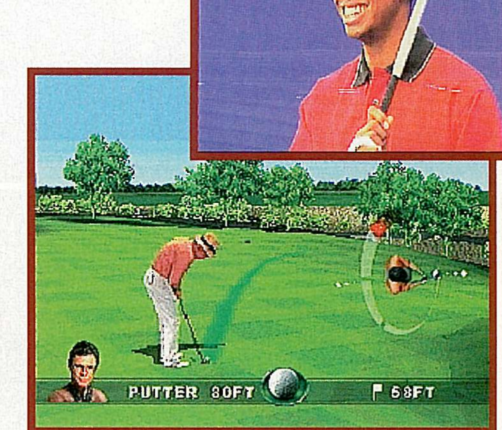




Coordinado por **J. ITURRIOZ**

La saga dedicada al golf de ELECTRONIC ARTS tiene continuidad con **TIGER WOODS 99**. De esta forma, el juego se convierte en el cuarto simulador creado para ***PLAYSTATION***. Para esta ocasión, el propio **Tiger Woods**, aparte de prestar su nombre con fines promocionales, ha colaborado en la elaboración del programa.





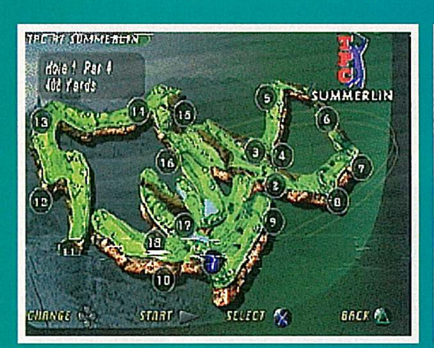
TIGER WOO

SUPER Information

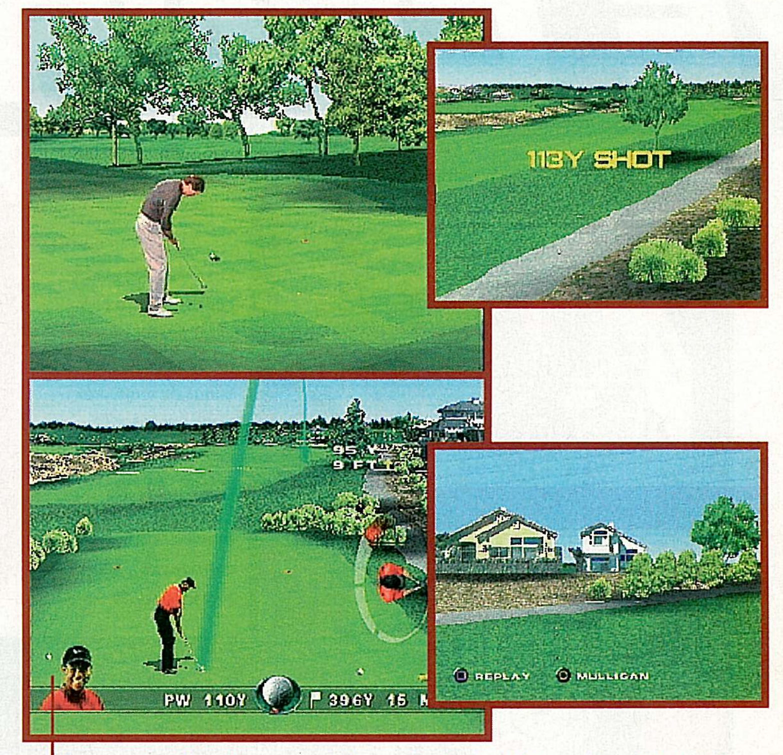
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	E. ARTS
PROGRAMADOR	E. ARTS

PGA

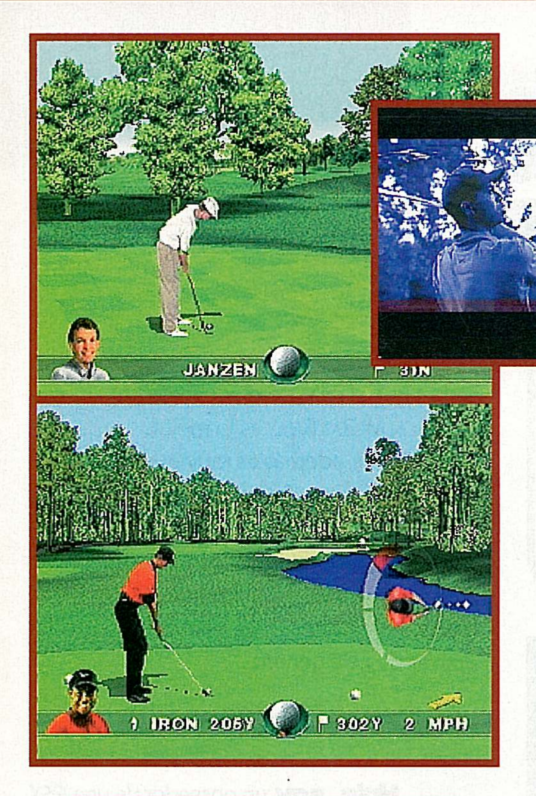
La nueva entrega de ELECTRONIC ARTS dentro del mundo del golf busca recoger todo el ambiente que rodea el mundo de la alta competición. Para ello incluye cinco campos reales, en los que se ha reproducido fielmente tanto el diseño de los hoyos como el paisaje que los rodea. Entre los jugadores, junto a **Tiger Woods**, los programadores han recogido a otros golfistas reales. Una vez más, no aparece ningún jugador español entre los elegidos aunque, de todas formas, es posible modificar su nombre. También hay que hacer referencia a la incorporación de comentarios del propio **Tiger** sobre la dificultad de los golpes. Si a todo ello le unimos una amplia variedad de competiciones, con diferentes modos de juego, se optiene un fiel reflejo del mundo del golf de alta competición.

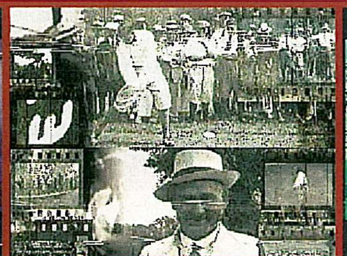


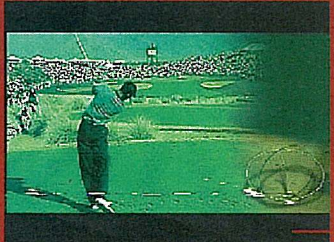




La reproducción gráfica es uno de los puntos fuertes del juego. Es posible elegir la perspectiva desde la que se ejecutan los golpes.







Cada vez es más habitual ligar los juegos a los deportistas más carismáticos de cada deporte. La elección de ***Tiger Woods*** *no podía ser más oportuna.*

Intro y espectaculo. **Una vez más, ELECTRONIC ARTS vuelve a dar ejemplo en la creación de una *intro* dentro del género deportivo. En esta ocasión se mezclan imágenes antiguas con otras actuales, todas ellas bajo una espectacular banda sonora. Como es normal, el protagonista de la mayoría de las imágenes es Tiger Woods, al que puede verse en algunas acciones realmente increíbles. La espectacularidad también se mantiene en el sistema de menús empleado y en la variedad de planos desde los que se sigue el juego.**



PlayStation

OS 99

El mundo de golf y ELECTRONIC ARTS están unidos por PGA, una de sus sagas más emblemáticas. Desde su aparición, la citada saga ha ido dejando sus señas de identidad tanto en ***PC*** como en las consolas de 16 y 32 *bits*. Cada año a las siglas PGA se les ha ido añadiendo un número, a la vez que se realizaban diferentes mejoras, generalmente relativas a los jugadores incluidos o al diseño y cantidad de campos. Sin embargo, en lo que sería la cuarta entrega de PGA para ***PlayStation***, ELECTRONIC ARTS quiere romper la tradición sustituyendo el nombre de la emblemática saga por el del popular jugador **Tiger Woods**. A los fines promocionales (no olvidemos que la aparición del jugador de color en el panorama golfístico ha sido una auténtica revolución) hay que unir la colaboración del propio **Tiger** en la elaboración del programa. Así, ha participado activamente en las sesiones de *Motion Capture*, e incluso el juego recoge algunos de sus golpes y movimientos predilectos. Todo ello siguiendo la habitual minuciosidad de toda la saga en el apartado gráfico. Junto al famoso jugador, está previsto incluir otros golfistas profesionales, entre los que se encuentra el último vencedor del Masters **Mark O'Meara**. En cuanto a los campos, mientras la versión de ***PC*** muestra una impresionante variedad de escenarios, la entrega de ***PlayStation*** cuenta con un total de cinco campos. Entre ellos destaca la inclusión del Pebble Beach Golf Links, ya que ELECTRONIC ARTS ha conseguido su licencia en exclusiva. Desde aquí queremos dar la bienvenida a **Tiger Woods** como otro de los múltiples deportistas que se apunta al mundo de los videojuegos. Si se cumple la tradición, el juego será un éxito, aunque no nos atrevemos a decir lo mismo de la fulgurante carrera del golfista americano. Esperamos que en esta ocasión se rompa el maleficio que ha perseguido a otros celebres deportistas protagonistas de videojuegos relacionados con diferentes disciplinas.



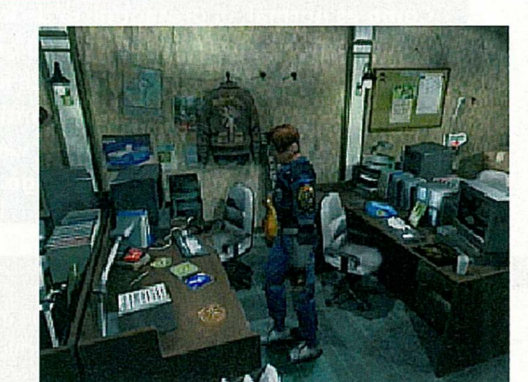
Una de las novedades recogidas más reseñables es la modificación del sistema de precisión utilizado para golpear la bola.

línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Este consultorio conocido como «el teléfono de la esperanza» del videojuego pero sin teléfono, sufre durante estas fechas una auténtica inundación de cartas desesperadas, y de amor si es que se refieren a TOMB RAIDER. Lara tiene la agenda apretada, como su sujetador, pero las dudas del juego sí que os las resuelvo. Escribid a:

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **THE SCOPE**.



NO SON PARA NIÑOS

Soy una aficionada a los videojuegos, y no por cumplir 26 años voy a dejarlos:
1) ¿Hay algún juego de conducción basado en el rallye **París-Dakkar** para ***PSX***?
2) ¿Qué otro juego es tan terrorífico como RE2?
3) Dime los tres mejores juegos de estrategia.
4) No he jugado nunca con ningún *RPG*, ¿cuál crees que será el mejor para mi bautismo?

Yolanda Domenech, Valencia

Querida Yolanda, a ver si entre todos quitamos esa absurda idea de que los videojuegos son cosa de niños.
1) Sí, hay uno que salió en **Japón** con el mismo nombre que el rally, pero era una auténtica castaña. COLIN MCRAE RALLY es lo mejor.
2) CLOCK TOWER, además es muy bueno.
3) La saga COMMAND & CONQUER, THEME HOSPITAL y WARCRAFT.
4) Pues ALUNDRA es el mejor comienzo, pero luego no te prives de FINAL FANTASY VII, un juego esencial para conocer las tremendas virtudes adictivas de este género

CARMAGEDDON

Hola, soy un poseedor de una ***PSX***. Ahí van unas preguntas:
1) ¿Saldrá una versión de CARMAGEDDON para ***PSX***?
2) Definitivamente, ¿cuándo METAL GEAR SOLID?
3) ¿FINAL FANTASY VIII superará a METAL G. S.?
4) Si sale GRAN TURISMO 2, ¿será para ***PSX*** o ***PSX2***?
5) ¿Cuándo RESIDENT EVIL 3 para ***PSX***? ¿Traducido y doblado al castellano?

F. Javier Espinosa López, Cartagena (Murcia)

Por lo que se ve, tu eres uno de esos a los que no le ha afectado la campaña de desprestigio de ese juego. Enhorabuena.
1) Pues sí, y para desgracia de jugueteros, vendedores de monigotes y demás.
2) No sabemos una fecha concreta, pero calcula que para Marzo más o menos.
3) Son juegos radicalmente distintos, pero iguales en calidad. Tanto monta, monta tanto.
4) Para ***PSX***. Aún le queda mucho a ***PLAYSTATION***.
5) No se sabe ni cuándo ni como. Sólo que sale.





Aunque se retrase, merece la pena es GEAR SOLID completamente traducido

CARTA DEL MES

¿Crees que hay posibilidades de que veamos una versión *PAL*, aunque sea en inglés, de FINAL FANTASY IV, V, TOBAL 2, FINAL FANTASY TACTICS, PARASITE EVE, TAIL CONCERTO, etc...? ¿Cómo narices es posible que ni siquiera se planteen una duda para traer esas maravillas del videojuego? Más aún, ¿qué mosca les ha picado para decidirse a lanzar cosas como BABY UNIVERSE? ¿No podrían haber invertido ese dinero en traer otro juego japonés realmente bueno? Hay montones de ejemplos, algunos bastante más graves, de pifias de este estilo. Es surrealista... ¿Acaso regalan el carnet de «encargado de decidir qué juegos pasan la frontera» en una tómbola? ¿Estoy chiflado por pedir que se traduzcan esos juegos? ¿Por qué nadie organiza manifestaciones en contra del esta crueldad con el ser humano «videojueguil»?

The Jaume's Club Company, Badalona (Barcelona)

N. de la R.: Gracias por tus comics. Tus preguntas son complicadas de responder. Un saludo.

EN ENERO, JUEGOS

Estas Navidades he unido a mi *SATURN* y *PLAYSTATION* una *NINTENDO 64*.
1) Dime el juego actual que más te gusta de *PSX* y *N64*, y el mejor de la historia de *SATURN*.
2) Con mi *N64* viene MARIO 64, ¿te comprarías algún otro de los antiguos?
3) ¿Espero a METAL GEAR SOLID?

Agustín Berrueco, Almería.

No te puedes quejar:
1) Ahora mismo ABE'S EXODDUS para *PLAYSTATION* y de *NINTENDO 64*, obviamente, ZELDA. En *SATURN* sigo jugando a SEGA RALLY. A ver si sale la segunda parte para *DREAMCAST*.
2) ¿No te vas a comprar BANJO KAZOOIE?
3) Por supuesto. Es la bomba.



DREAMCAST...

Soy uno de tantos que sigue con interés la evolución de las futuras consolas.
1) ¿Has visto ya *DREAMCAST*? ¿Qué te ha parecido? ¿Para qué se usará el *modem*?

Efrén Herrera, Segovia

Sí, ya he tenido ocasión de jugar. De momento lo que he visto sólo aprovecha el 15% de su potencia, y ya se percibe la majestuosidad del aparato. El *modem* sirve para comunicar la consola con un servidor exterior. Puede utilizarse tanto para jugar en red con cualquier persona del mundo o para actualizar datos, bajarse archivos de partidas, etc... No olvides que un WINDOWS CE adaptado hace las veces de sistema operativo, con lo cual las posibilidades vía **Internet** son las mismas que un *PC*.



...Y AHORA PSX 2

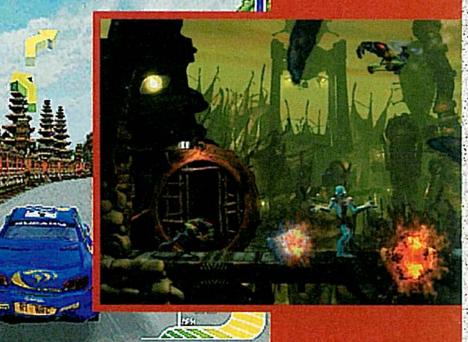
Tengo un par de preguntas a raíz de tanto comentario sobre *PSX 2*:
1) ¿Qué es lo último que se sabe de la futura *PLAYSTATION 2*? ¿«Copiará» algo de *DREAMCAST*?
2) ¿Cuánto le queda de vida a *PLAYSTATION*?
3) Cuando habláis de la futura consola de SONY, siempre la llamáis *PLAYSTATION 2*. ¿Es ya seguro que ese va a ser su nombre?

Manuel Arenas, Asturias









Os estáis precipitando. Todo lo que se sabe son sólo rumores.
1) Por lo que he oído, lo único que parece creíble es que utilizará el soporte *DVD Rom*, que puede almacenar hasta 20 veces más información que un *CD Rom* convencional. Parece ser que no correrá bajo ningún sistema operativo tipo WINDOWS, y que el *modem*, si en un futuro se considera necesario, será un periférico aparte. SONY quiere que sea una consola, nada más y nada menos, y se aleja de *DREAMCAST* que, como sabéis, es en parte un híbrido consola-*PC*.
2) Estaros muy tranquilos, ya que no creo que hasta finales del 2000 se pueda comprar.
3) No, no hay nombre definitivo, ni supuesto.

COMPRAS NAVIDEÑAS

Como supongo que les ocurrirá a muchos lectores, no sé qué juego elegir.
1) ¿TOMB RAIDER 3 o ABE'S EXODDUS?
2) ¿GRAN TURISMO o COLIN MCRAE RALLY?
3) Aunque parezca mentira, no tengo FINAL FANTASY VII, ¿me lo compro ahora o espero a la siguiente entrega?

Antonio Elgre Piquijada, Madrid

A buen seguro no eres el único:
1) Ambos son geniales, aunque yo he jugado más con Abe.
2) GT es, para la mayoría de la redacción, el mejor. Sin embargo yo he «metido» más horas al COLIN MCRAE RALLY.
3) No esperes ni un instante y cómpratelo como sea.

TERMOMETRO

CALIENTE
Un millón de *PSX* vendidas. ¿Se darán por fin cuenta de lo que supone este mercado?

TEMPLADO
Ya va siendo hora de que SONY desvele cómo será su futura consola.



FRIO
Seguimos helados por la no traducción del ZELDA de *NINTENDO 64*.

perar por un METAL
a nuestro idioma



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.
Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Esta grulla loca, loca, loca.

Hola cariño. Me llamo Julia, y acabo de abandonar a mi novio (se llama Antonio). Le dejé porque cada vez que le besaba, y deslizaba mi lengua por sus dientes, me encontraba un par de filetes intactos. No se si esto tiene algo que ver con que su efigie de perfil es igual a la de un pelícano. Pero en fin, el caso es que ya no me gusta, y estoy enamorada de tus huesos, de tu lengua verde, de tu careto macarra. En el sobre te he mandado mi foto, espero que te guste, pero antes de que concertemos una cita, me gustaría que contestaras a mis preguntas:
1) ¿Eres tan burro como parece? Te lo digo porque soy una bestia, y me gustaría que tú lo fueras también. Tengo entendido que NEMESIS, DE LUCAR *y* DOC *pierden aceite, y no me gustaría llevarme un fraude. A mi me gustan los machotes, y que huelan a macho y no a colonia.*
2) He mirado en el staff de la revista y he visto que hay una chica, pero sólo una. ¿Sois tan feos que no os soportan? ¿Pertenece a alguna ONG la pobre mujer? ¿Hace algún tipo de penitencia? ¿Has hecho guarrerías españolas con ella? ¿Se deja pellizcar?
3) En caso, que dudo, de que no te guste, ¿a quién recomiendas que le tire los tejos? Ordéname a los redactores de mejor a peor, teniendo en cuenta su aspecto físico, personalidad y aliento. Eso sí, recuerda que me gustan «activos», ya que soy una hembra muy necesitada de emociones. Eso sí, el primero que seas tú.

Yolanda «Gripe», Madrid

Amigos necios, por lo general pensaría que esta carta es fruto de la mente desquiciada de un ornitorrinco transexual, cuyo único objetivo en la vida es probarse el sujetador de la abuela. Sin embargo, por la foto y determinada información que me envía debo admitir que sí, que parece ser chica. Pero chica en el sentido optimista de la palabra, ya que aunque su cara tiene un pase, tiene un cuerpo de grulla que haría vomitar hasta al jorabado de Notre Dame. Y lo peor de todo es que la alienígena ésta se cree que está buena, ya que me manda una pose que cualquiera diría que ha sido sacada de una coreografía de Víctor Ullate. Vamos, que el Lago de los Cisnes, si lo protagonizara Yolanda, se rebautizaría como la Charca de las Ballenas. Pero bueno, la verdad es que de cara no es tan fea, y con una venda en los ojos, pues bueno, haría el sacrificio. En fin Yolanda, que lo de tu novio me trae al pairo, y si tenía más buche que una rana, pues mira, pega con tu chepa.
1) Sí, soy tremendo. Pero tronca, aquí quien hace preguntas soy yo, y para empezar vete mandándome un cheque y me pensaré siquiera verte algún día. **NEMESIS**, **DE LUCAR** y **DOC** son sólo feos, y no raritos. El otro día Nemesis consiguió que le mirara una chica... Aunque luego nos enteramos que era una anciana aficionada a recoger setas, que creyó ver en la napia de nuestro colega a un níscalo sobredimensionado. Si es por olor, no te preocupes, cualquiera de los tres te dejará satisfecha... si es que no te matan.
2) Pues sí, hay una. No hay más porque se pasarían todo el tiempo mirándo mis turgentes nalgas. Es mejor contratar batracios como **SCOPE**, que aunque calvo y cetrino, no pierde el tiempo mirándome. No, no pertenece a ninguna ONG, así que lo siento, búscate otra enfermera para curar la peste a tu padre. Penitencia la mía, si es que llego a verte. No me deja hacerle guarrerías. Si la pellizco igual me mata.
3) Tronca, olvídanos. Haz un poco de dieta humana, que llevas muchos menús en tu cuerpo.

GOLFOMENSAJES

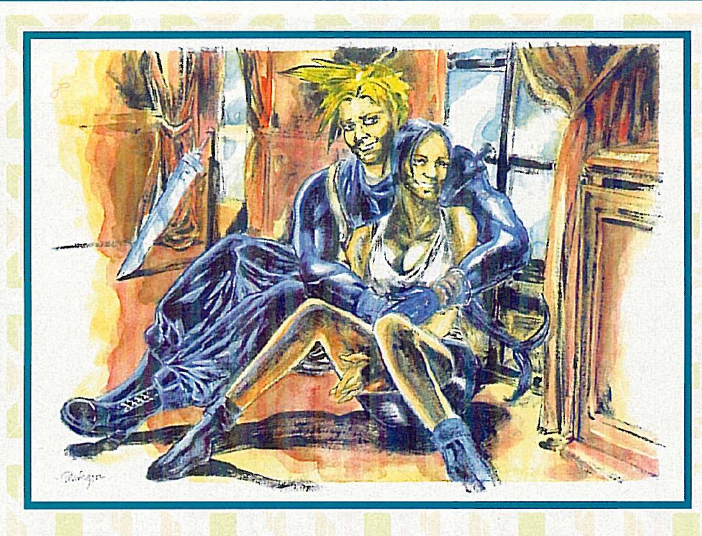
Pablo Bellas. Tu dibujo me llegó después de haber hecho la selección. Lo guardo para el mes que viene, a ver si hay suerte. Sigue por esa línea, que la tía que has dibujado está realmente buenorra, no como tu novia.
The Undertaker, J.A.R.M. y D.V.D. Tronco, la verdad es que eres un poco estúpido. Si quieres que crea que eres varias personas, por lo menos cambia el estilo de la carta, la impresora y hasta el sobre. Son las mismas preguntas tontas en todas las cartas, el mismo tipo de letra, la misma estructura y la misma dirección. Confórmate con que te publiquen una. No vale la cantidad sino la calidad.
Antigolferas Mix. No dudo que genéticamente seas una chica. Fíjate la de gente que genéticamente lo son y luego parecen mandriles. Si me envías dicha foto, quizá te mande por correo una mía... Si te lo mereces, Martita.
Pedro Juan Guasch. Tu dibujo no está nada mal, pero quizá le falta un poco de definición a las tramas. Si en vez de lápices de dos duros utilizas rotuladores o algo así, quizá consigas que Abe no parezca tan desmejorado. De todas formas, me ha gustado.
Marc Tejero. Tu dibujo de TEKKEN está muy «currado» y me lo guardo para ulteriores números en los que, a buen seguro, te encontraré un hueco. Pero eso no quiere decir que te puedas tumbar a la bartola. Sigue manos a la obra, y mándame más obras tuyas.
Alberto Gómez. Yo que tú me preocuparía por cosas más importantes que tus inquietudes sobre mi vida sentimental. Intenta averiguar por qué tus padres son negros y tu has salido albino, y por qué te encierran cuando vienen visitas. Deja de sorberte el esternón.
Y al resto... os deseo un triste año nuevo.

«Si te pruebo, te apruebo»

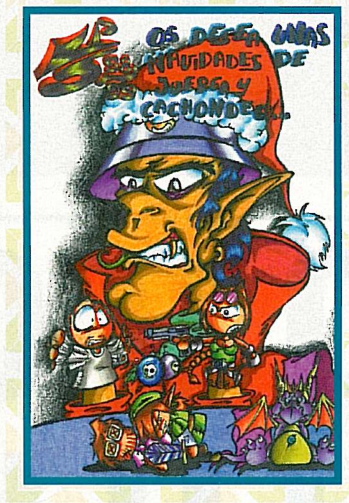
Buenas SUPERGOLFO*. Esta es la segunda carta que te escribo, en la primera me dijiste «que te sea leve en el instituto». La verdad es que me fue bastante bien el primer día, con nervios, eso sí, pero la verdad es que ya tengo amigos y amigas. Bueno, a las preguntas:*
1) ¿Qué opinas de DREAMCAST*? La verdad es que SEGA lo está haciendo muy bien, ¿no crees?*
2) La desaparición de GAME 40, ¿te ha dolido o más bien te ha producido risa? La verdad es que para pasar el rato no estaba mal.
3) ¿Cuántas revistas mensuales vendéis si se puede saber?
4) Debido al gran número de cartas y dibujos que recibes, ¿se hará un especial tuyo de 4 páginas?
5)Se sincero... ¿le queda mucha vida a vuestra revista? Me encanta, y no sabe tú bien lo que sufro para conseguir las pelas para comprarla?
6) ¿No crees que los piratas le están haciendo un daño demasiado grande a esta industria?
7) Por último... ¿tú a veces no sales a la calle y te da la sensación de que ese día ya lo has vivido?

Abel Guillén Martínez, Alicante

La pared del W.C.

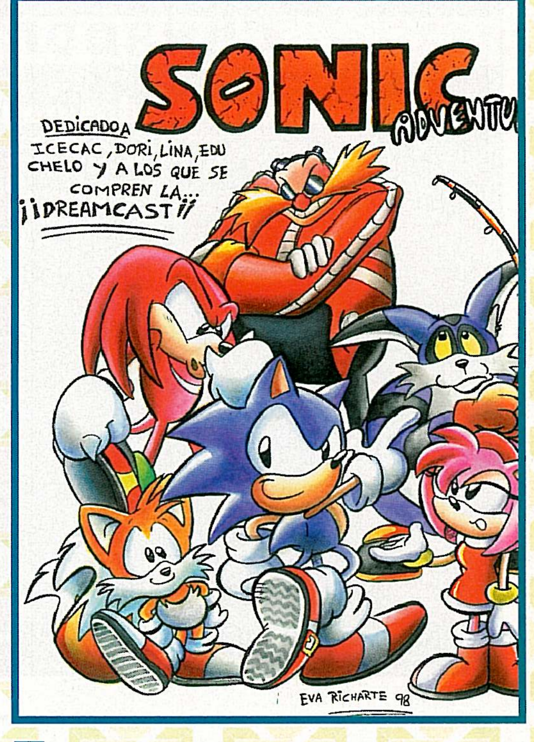


Eduardo Paniagua Nuin, desde Pamplona, sigue enviando dibujos sin cesar. Empiezo a pensar que no hace otra cosa, porque tengo dibujos suyos como para empapelar los W.C. de tres rascacielos. Eduardo, a ver si me envías un dibujo mío con Lara Croft, a ser posible subidos los dos en una moto ligeros de ropa.





Laurita Pérez y Tito García son los autores de estos fenomenales dibujos. Laura me ha prometido enviarme una foto suya (creo que en bikini), y Tito me dice que se lo dedique a la propia Laura y a Miriam, que dice que dibujan muy bien. Pues chicos, tomad ejemplo y seguid dibujando como hasta ahora.



Eva Richarte «The Eva» vuelve por sus fueros. Como no podía ser de otra manera, la fanática de Sonic por antonomasia rinde tributo al juego que, según los lerdos de mis compañeros, puede convertirse en un punto y aparte dentro de la historia de las plataformas. Pues Eva, también quiero foto tuya en bikini.

dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos

Si el primer día tuviste nervios, no te preocupes. Tu novia los tiene todas las noches en la mente. Desengáñate, esos amigos que dices tener van por el interés. Eres el único pringado que pilla apuntes en clase.
1) Esas cosas para el **Scopeta**; si no te importa. Sólo espero que resulte mejor que ***Saturn***.
2) Ni una ni otra cosa, más bien indiferencia. Sinceramente no lo escuchaba, y aunque Manolo, Carlos y Guillén son majetes, gracias a eso nos hemos librado de las memeces de Pin y Pon.
3) Sólo una, la que tienes en tus manos. ¿Y a ti que te importa? ¿Te pregunto yo cuántas ladillas tienes?
4) Pues no. Precisamente en esas fechas, con la de publicidad y comentarios de juegos, está más chungo.
5) Vamos a ver, necio. ¿No has leído que se han vendido más de un millón de consolas? Entonces, como el mercado va tan bien, nosotros decidimos cerrar la revista. Ciérrate tú el bul, que ya entiendo cómo consigues hacerte tantos amigos y aprobar. Eres de los que sufren el célebre axioma «te apruebo si te pruebo».
6)Jo, qué inteligente eres. ¡Pues claro! ¿Qué crees, que la apoyan? Ojala vayan todos al «trullo».
7) Sí, me da la sensación de que esta carta idiota ya la he leído. Macho, estás un poco tarado. Cuídate.

El justiciero «borraceros»

*Saludos **Supergolfo**. Soy el enemigo público número uno de esa especie de redactor atrofiado que tenéis por ahí pululando en la redacción llamado **Chip & CE**.*
*¿De dónde lo habéis sacado? Empiezo a pensar que no existe, ya que no recuerdo haberle visto jamás en la sección **Press Start**. ¿Puedes hablarme de él? Nada íntimo, sólo si tiene granos en el bul, tiene novia o camina.*
*Mi antipatía hacia este ser se debe a sus artículos. Llevo más de un años intentando leerme uno entero, y no lo consigo. Eso sí, si lo hiciera ya no necesitaría leer más, ya que son todos iguales. A otro que odio con toda mi alma es al pringado del «**Scopeta**», ¿cómo se puede ser tan blando? Su sección es de las más lamentables que he leído jamás, y trata a los lectores de una forma tan paternalista que parece el Padre Abraham de los Pitufos. Encima, con lo calvo que está, seguramente que todos le llamáis el abuelo. Pero no acabo aquí. Tú me pareces un batracio que va de duro, cuando seguramente no eres más que un niñato espinilloso y zascandil que ocultas tu rostro fétido tras el anonimato de un apodo tan zafio como el tuyo. No te tengo miedo, y aunque te metas conmigo no conseguirás que cambie de opinión. Como mucho de calzoncillos, ya que lo tuyo huele ya demasiado.*

El justiciero, Madrid

Repudiado **Justiciero**, lamento muy mucho tu actitud hostil, de mandril, y tu comportamiento obstinado, de acomplejado. **Chip & CE** es el más veterano de la redacción, ya que es el único redactor que participó en la revista desde el primer número. Por aquel entonces escribía ya «entertaimen, rumble puk y gianolá», y tras 6 años ha cambiado un poco. Ya no tiene granos en el bul (tus fantasías sexuales con él se han venido abajo), sinó en el entrecejo, debajo de los pelos. Tiene la cara arrejuntada (la distancia de los ojos, cualquiera de ellos, a las orejas, cualquiera de ellas, es siempre la misma), y sus textos son soporíferos, vale, pero correctos. Me da la impresión de que quisieras ser como él y por eso tanto ataque sin sentido. Respecto a mi vecino de sección, en efecto, es una abuela que se empeña en contestar con educación a cualquier pregunta, por necia que sea. Un blandengue que va de colega cuando lo que es es un pringado de tomo y lomo. Y para lomo el tuyo, so cerdo, que tu carta tiene más lamparones que la ropa interior de tu novia, la famosa «bromuro», conocida así por la falta de apetito sexual que produce a cualquiera que la contempla en paños menores. Eso sí, con los mandriles es una fiera.

dibujos dibujos dibujos

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO BUST A GROVE

Los afortunados ganadores de 1 juego Bust A Grove y 1 camiseta han sido:

David López Pedrejón (PALENCIA)
Borja Burgui Inda (GUIPUZCOA)
Daniel García Pérez (SALAMANCA)
Daniel Alvarez Suárez (ASTURIAS)
José Miguel Ternero Tovar (MALAGA)
Juan Muñoz Ramos (SEVILLA)
Sergio Nova de la Rosa (MURCIA)
Carlos Surralles Cristín (BARCELONA)
Luis Javier Pecharromán López (SEGOVIA)
Juan Carlos Martínez Rodríguez (VALLADOLID)
Javier López Sáez (PONTEVEDRA)
Antonio Larrañeta Roldán (NAVARRA)
Julio González Alvarez (ALICANTE)
Roberto Aliaga Heras (VALENCIA)
Diego Hernández Pérez (VALENCIA)
Miguel Angel García Pérez (MADRID)
Javier Fantova Bernad (HUESCA)
Jesús Ignacio Montoya Silva (ALMERIA)
AngelesGandara Saladana (BURGOS)
Roberto Rois Rabade (LA CORUÑA)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76





canadian

ULTIMAS NOVEDADES

TODO EN:

PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64

G.V. Fernando el Católico, nº 2
46008 - Valencia (metro Angel Guimera)
Tel. 96 / 394 30 57

6º ANIVERSARIO

500 PTS. DE DESCUENTO EN LOS VIDEOJUEGOS PARA COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PTS. (EXCEPTO OFERTAS). VIGENCIA ENERO

START GAMES

PEDIDOS
TLF 96.539.34.75

Dreamcast

AHORA NUEVOS PRECIOS

CON CADA COMPRA REGALO SEGURO.

ABE'S EXODDUS	7.990
FORMULA 1 98	7.490
FIFA 99	6.990
SPYRO DRAGON	6.990
MEDIEVIL	6.990
TEKKEN 3	7.490
TOMB RAIDER 3	7.990

CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN TELÉFONO ESPECIAL CAMBIOS 639.90.16.16
ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA -
COMPRA- VENTA- CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS

JUAN CARLOS I, 47 JUNTO PLZA CASTELAR ELDA (ALICANTE)
BONO GUARNER, 10 JUNTO ESTACIÓN RENFE ALICANTE
CRISTÓBAL SANZ, 26 FAX-96-5389189 ELCHE (ALICANTE)
Cronista Remigio Vicedo, 3 tlf-96.5525104 ALCOY (ALICANTE)

DISTRIBUCIÓN A TIENDAS TLF.-670.59.59.65
E-MAIL JSAN@ARRAKIS.ES

DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1º Planta. 28013 MADRID
Horario 10:30 a 20:30 De Lunes a Sábados
Teléfono Tienda : 91 - 523 20 87

Sonic Adventure	9.900 Ptas.
Sega Rally 2	9.900 Ptas.
Blue Stinger	9.900 Ptas.
Grandia II	8.990 Ptas.
House of The Dead 2	9.490 Ptas.
F2	10.900 Ptas.

Street Fighter Zero 3	8.990 Ptas.
Ace Combat 3	8.990 Ptas.
Ehrgeiz	7.490 Ptas.
New Gambare Goemon	8.990 Ptas.
Tales of Phantasia	9.490 Ptas.

New Gambare Goemon	10.990 Ptas.
Turok 2	10.990 Ptas.
Rogue Squadron	10.990 Ptas.
Castlevania 64	9.900 Ptas.
Wing Back	9.900 Ptas.

2 x 1 EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN 2 x 1

PONZANO Nº 72 Madrid Telf: 91 - 553 81 89
ZONA NUEVOS MINISTERIOS

DREAMCAST



CON EL JUEGO VIRTUA FIGHTER 3 TB DE REGALO

OFERTA 90.000 PTS.

ESPECIALISTAS EN IMPORTACION:
JAPON - USA - EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / DREAM CAST / NEO GEO CD, CDZ, CARTUCHO, POCKET / PC ENGINE / TURBO DUO / JAGUAR

Teléfono Pedidos para toda España:
91- 523 20 87 y 929 -11 81 51

Metal Slug 2	8.990 Ptas.
Can Can Bunny 2	7.490 Ptas.
Marvel VS SF	8.990 Ptas.
Yu - No	7.900 Ptas.
Black Matrix	10.900 Ptas.

Last Blade 2 (ROM)	31.990 Ptas.
KOF'98 (CD)	9.890 Ptas.
Samurai Shodown(NG Pocket)	6.990 Ptas.
Big Tournament Golf	8.900 Ptas.
Ninja Master's	9.980 Ptas.

OFERTAS ENERO '99

KOF'98 + NEO-GEO POCKET 19.990 Pts.

KOF'98 + GORRA+TRADING CARDS 19.990 Pts.

2 x 1 EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN 2 x 1

SIERRA TOLEDANA Nº 23 Madrid Telf: 91 - 4374979
ZONA VALLECAS /MORATALAZ



C/Arenal 8 - 1ª Planta
28.013 Madrid. Tlf. (91) 523 23 93
UPS Entrega en 24-48 horas



C/Benito Gutierrez 8
28.008 Madrid. Tlf. (91) 549 78 25
UPS Entrega en 24-48 horas



PSX/ SEGA SATURN/ NINTENDO 64/ 3DO/ ATARI LYNX/ PC ENGINE/ TURBODUO/ GAMEBOY/ GAMEGEAR/ MEGADRIVE/ SUPER NINTENDO/ MASTER SYSTEM/ NINTENDO NES/ NEO GEO/ NEO GEO CD/ NEO GEO POCKET/ DREAMCAST??

NEO GEO CARTUCHO

MUTATION NATION
CYBERLIP
SAMURAI SPIRITS
BLUE JOURNY
ROBO ARMY
KING OF FIGHTERS 96
KING OF FIGHTERS 97
KING OF FIGHTERS 98
VIEWPOINT

¡¡¡KING OF FIGHTERS 98 NEO CD DISPONIBLE YA!!!

PLAYSTATION

STREET FIGHTER ZERO 3
CLOCK TOWER 2
EHR GEITZ (square)
CHOKOBO 2
TALES OF PHANTASIA

TITULOS MANGA

EVANGELION
...OTROS CONSULTAR

DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3
SEGA RALLY 2
GODZILLA GENERATIONS
SONIC ADVENTURE
JULY
SEVENTH CROSS
MONACO GRAND PRIX 2
TETRIS 4D
GEIST FORCE
TURB
SPEED BUSTERS
EVOLUTION

CONSOLA

NEO GEO POCKET 14.900
NEO GEO CARTUCHO PAL Y 60 HZ ....desde 25.000
NEO GEO CD PAL Y JAPONESA......consultar
SEGA NOMAD 35.000
TURBO DUO ....consultar
NEC FX 39.900
ATARI LYNX....................desde 7.900
NEC TURBO EXPRESS....................consultar


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
¡ NO BUSQUES MAS !
TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
MEMORY EXPAN
TOMBRAIDER 3
PlayStation
Regresa de nuevo nuestra querida Lara con nuevas misiones, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas vestimientas y mucho más. No te lo pierdas!
ZELDA 64
NINTENDO64
Por fin llega Link a tu N64 con un nuevo look en 3D con nuevos mundos, nuevas armas, nuevos puzzles y un viejo enemigo
FIFA 99
PlayStation
Vuelve el deporte rey con mejores movimientos, mejores gráficos, 240 equipos, más ligas, y Super Liga Europea, todo esto en perfecto castellano (traducido y doblado)
STAR WARS - ROGUE SQUADRON
NINTENDO64
Si eres un apasionado de la saga cinematográfica "La Guerra de las Galaxias", estará disponible en ENERO esta grán maravilla de Lucas Arts. En este juego tendrás a tu disposición las míticas X-Wing y Y-Wing entre otras en un gran 'Shoot'em up' con toques de aventura.
CRASH BANDICOOT 3
PlayStation
Regresa nuestro amigo Crash. En esta aventura contará con nuevos vehículos, nuevas fases y una nueva compañera.
TUROK 2
NINTENDO64
Vuelve Turok en una nueva aventura plagada de nuevos enemigos, armas y nuevas fases con mucha, mucha acción.
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO !
UNETE A NUESTRA RED Y APROVECHATE DE MUCHISIMAS VENTAJAS. LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
ULTIMAS NOVEDADES
PISTOLA + PEDAL
CON VIBRACION
COMPATIBLE CON PSX-SS-NAMCO
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO
¡ GRATIS !
CON TU PRIMERA COMPRA:
TARJETA SOCIO + REGALO